

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BINGO DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS
PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 6 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan



Oleh

Kharisma Sari

NIM 07204244036

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2014



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

**SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN
UJIAN TUGAS AKHIR**

FRM/FBS/18-01
10 Jan 2011

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BINGO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA KELAS XI SMA N 6 YOGYAKARTA* telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Juni 2014

Pembimbing

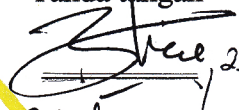
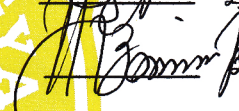

Dr. Roswita L. Tobing, M. Hum.

NIP.19600414 198803 2 001

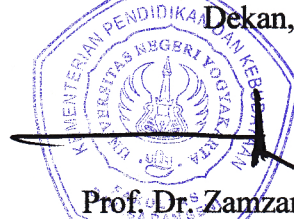
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Bingo untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 20 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dra. Alice Armini, M. Hum.	Ketua Penguji		23 Juni 2014
Nuning Catur S.W., S. Pd., M. A.	Sekretaris Penguji		23 Juni 2014
Dra. Siti Sumiyati, M. Pd.	Penguji I		23 Juni 2014
Dr. Roswita L. Tobing, H. Hum.	Penguji II		23 Juni 2014

Yogyakarta, Juni 2014
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya

Nama : Kharisma Sari

NIM : 07204244036

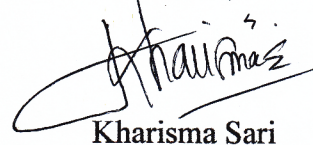
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi-materi yang ditulis oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 10 Juni 2014

Penulis,



Kharisma Sari

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah karena berkat rahmat dan hidayahNya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi untuk memenuhi sebagian tugas persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Tugas ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor UNY, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan.

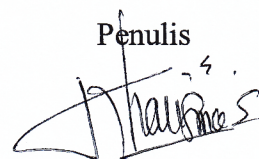
Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yaitu Ibu Dr. Roswita Lumban Tobing, M. Hum. Yang dengan penuh kesabaran, kearifan dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada segenap Bapak/ Ibu dosen jurusan Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan ilmunya dan kepada teman-teman yang telah memberikan dukungan moral, bantuan dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada Ibu Riyantiarni, S.Pd. dan Bapak Bambang, S.Pd. selaku guru mata pelajaran bahasa Prancis dan peserta didik SMA Negeri 6 Yogyakarta serta seluruh pihak yang telah membantu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 10 Juni 2014

Penulis



Kharisma Sari

PERSEMBAHAN

Kepada Ayah Ibuku tercinta yang tidak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cintamu.

Kakak-kakakku tersayang (Runi, Lia, utik) terima kasih atas kasih sayang, doa dan dukungan kalian.

Kepada yang terhormat Dosen Pembimbing Ibu Dr. Roswita L. Tobing, M. Hum., tidak dapat terungkap dengan kata rasa terima kasih saya kepada ibu atas kesempatan, bimbingan dan kesabaran selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Sahabat terbaikku Devi, terima kasih atas dukungan, motivasi, semangat dan waktu yang senantiasa kau berikan.

Mbak Lisa, kakak, sahabat sekaligus partner kerjaku yang luar biasa, terima kasih atas semua yang kau lakukan untukku. Sungguh beruntung aku mengenalmu.

MOTTO

*Don't be afraid to move, because the distance of 1000 miles starts by a
single step*

The formulas of a success are a hard work and never give up

Hiduplah untuk kebaikan dan mudanya, karena cinta dan mencintaimu

(Mario Teguh)

*If you want to get something that you never own, you must do something that
you never done before*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTO	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK	xv
EXTRAIT.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
G. Batasan Istilah	5

BAB II KAJIAN TEORI.....	6
A. Deskripsi Teoritik.....	6
1. Pembelajaran Bahasa Asing.....	6
2. Media Pengajaran	8
a. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
b. Klasifikasi Media Pembelajaran	11
3. Bingo sebagai Media pembelajaran.....	12
4. Tinjauan tentang Menyimak	17
a. Proses Menyimak	17
b. Ragam Menyimak	18
5. Penilaian dalam Pembelajaran Menyimak.....	20
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Pikir.....	25
D. Pengajuan Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Desain Penelitian	28
B. Variabel Penelitian	29
C. Subjek Penelian	29
1. Populasi Penelitian.....	29
2. Sampel Penelitian	30
D. Tempat dan Waktu Penelitian	31
1. Tempat Penelitian	31
2. Waktu Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Instrumen Penelitian	33
1. Penetapan Instrumen Penelitian.....	33
2. Kriteria Penilaian Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis.....	34
3. Uji Coba Instrumen.....	35
4. Validitas Instrumen.....	35
5. Reliabilitas Instrumen	36

G. Prosedur Penelitian	37
H. Teknik Analisis Data Penelitian	38
I. Hipotesis Statistik	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Deskripsi Data Penelitian	43
a. Data <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	43
b. Data <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	44
c. Data <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	45
d. Data <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	45
2. Uji Persyaratan Analisis	46
a. Uji Validitas Instrumen	46
b. Uji Normalitas Sebaran	47
c. Uji Homogenitas Varians	48
d. Uji Reliabilitas Instrumen	48
B. Deskripsi Hasil Penelitian	49
1. Deskripsi Data Skor <i>Pre-test</i> Keterampilan Menyimak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	49
a. <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	49
b. <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	50
2. Data Uji-t <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
3. Deskripsi Data Skor <i>Post-test</i> Keterampilan Menyimak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	52
a. <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	52
b. <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	54
4. Data Uji-t <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
5. Uji <i>Gain Score</i>	56
6. Pengujian Hipotesis	56
a. Hasil Uji Hipotesis Pertama	56
b. Hasil Uji Hipotesis Kedua	57

C. Pembahasan	59
D. Keterbatasan Penelitian	60
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Implikasi	61
C. Saran-saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN I	65
Instrumen <i>pre-test</i>	66
Instrumen <i>post-test</i>	67
LAMPIRAN II	72
Daftar Nilai Penelitian.....	73
LAMPIRAN III.....	74
RPP Kelas eksperimen	75
RPP Kelas Kontrol	111
LAMPIRAN IV.....	132
Foto-foto Kegiatan Penelitian	133
LAMPIRAN V	135
Hasil Uji Validitas.....	136
Hasil Uji Normalitas	137
Hasil Uji Reliabilitas	137
Hasil Uji-t.....	138
LAMPIRAN VI.....	140

Hasil Penghitungan <i>Gain-score</i>	141
LAMPIRAN VII	142
Résumé.....	159
LAMPIRAN VIII Surat Ijin Penelitian	156

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. <i>Grille de correction et barème de notati</i>	22
Tabel 2: Desain <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	31
Tabel 3: Populasi di SMA N 6 Yogyakarta	33
Tabel 4: Sampel Penelitian.....	34
Tabel 5: Jadwal Penelitian	35
Tabel 6: Kisi-kisi Instrument <i>Pretest</i> Ketrampilan Menyimak	
Bahasa Prancis	36
Tabel 7: Kisi-kisi Instrument <i>Posttest</i> Ketrampilan Menyimak	
Bahasa Prancis	37
Tabel 8: Skor <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	47
Tabel 9: Skor <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	48
Tabel 10: Skor <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 11: Skor <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	50
Tabel 12: Hasil Uji Validitas Instrumen	50
Tabel 13: Rigkasan Hasil Uji Normalitas Sebaran	51
Tabel 14: Hasil Uji Homogenitas.....	51
Tabel 15: Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	53
Tabel 16: Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 17: Ringkasan Hasil Perhitungan Uji-t <i>Pre-test</i>	
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55
Tabel 18: Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 19: Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	57

Tabel 20: Ringkasan Hasil Penghitungan Uji-t *Post-test*

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... 58

Tabel 21: Uji-t *post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 60

Tabel 22: Hasil Peningkatan Skor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .. 61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Contoh <i>Letter Bingo</i>	13
Gambar 2: Contoh <i>Math Bingo</i>	13
Gambar 3: Contoh <i>Wall Bingo</i>	14
Gambar 4: Contoh <i>Lecture Bingo</i>	15
Gambar 5: Lima Tahapan dalam Menyimak	18
Gambar 6: Hubungan antar Variabel Penelitian	32
Gambar 7: Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-test</i>	
Kelas Eksperimen	54
Gambar 8: Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-test</i>	
Kelas Kontrol.....	55
Gambar 9: Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i>	
Kelas Eksperimen	57
Gambar 10: Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i>	
Kelas Kontrol.....	58

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BINGO DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BAHASA PRANCIS PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 6
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Oleh: Kharisma Sari

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (a) ada tidaknya perbedaan kemampuan menyimak bahasa Prancis pada siswa yang diajar menggunakan media Bingo dan siswa yang diajar tanpa menggunakan media Bingo; (b) efektivitas penggunaan media Bingo dalam mendukung keterampilan menyimak bahasa Prancis pada siswa yang diajar menggunakan media Bingo dibandingkan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media Bingo.

Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan desain *pretest and posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta. Teknik untuk menentukan sampel adalah *simple random sampling* dan diperoleh kelas XI IPA 5 (32 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 1 (29 siswa) sebagai kelas kontrol. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dan validitas konstruk dan reliabilitas yang digunakan adalah *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data menggunakan uji-t.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 7,112 dengan db = 59 dan t-tabel sebesar 1,671 dengan taraf signifikansi 5%; yang artinya terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan media Bingo dan siswa yang diajar tanpa menggunakan media Bingo. Dari hasil mean posttest kelas eksperimen yaitu 80,8 dengan peningkatan skor sebesar 16,3 lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 65,7 dengan peningkatan skor sebesar 3,8. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Bingo dalam pembelajaran Bahasa Prancis lebih efektif daripada tidak menggunakan media Bingo.

**LA RÉUSSITE DE L'UTILISATION DU BINGO DANS
L'APRENTISSAGE DE LA COMPÉTENCE DE COMPRÉHENSION
ORALE DE LA CLASSE DE XI DU SMA NEGERI 6 YOGYAKARTA**

par

Kharisma Sari

07204244036

ÉXTRAIT

La recherche a pour but de savoir (1) la différence du résultat de l'apprentissage de la compétence de compréhension orale entre du groupe d'apprenants qui ont appris avec le Bingo et du groupe qui ont appris sans le Bingo (2) la réussite de l'utilisation du Bingo dans l'apprentissage de compréhension orale du français.

Cette recherche est une recherche quasi-expérimentale avec la conception *prètest-posttest group design*. La population dans cette recherche est les apprenants de la classe XI du SMA N 6 Yogyakarta. On a choisi les classes avec la technique *Simple Random Sampling* qui est utilisée dans les classes d'apprentissage suivants: XI IPA₅ est la classe d'expérimental (32 lycéens) et XI IPA₂ est la classe de contrôle (29 lycéens). Dans cette recherche, on utilise la validité du contenu et la validité de construction et la fiabilité *Alpha Cronbach*. La technique analytique qu'on utilise dans cette recherche est le *T-test*.

Le résultat de cette recherche montre que le t-comptage est 7,112 du $df = 59$ et le t-table est 1,671 en niveau de signification 5% ; c'est-à-dire qu'il y a une différence significative du performance du compréhension orale des élèves qui ont appris par l'utilisation du Bingo et celui qui ont appris sans le Bingo. De plus, la note moyenne du *posttest* de la classe expérimentale est 80,8 dont l'augmentation 16,3 est plus grande que celle de la classe de contrôle qui est 65,7 dont l'augmentation 3,8. Le résultat de cette recherche a prouvé que l'emploi du Bingo dans l'apprentissage de la compétence de compréhension orale du français est plus efficace que celui qui n'utilise pas le Bingo.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menyimak merupakan keterampilan dasar yang sangat penting untuk dikuasai siswa pembelajar bahasa asing, karena menyimak adalah keterampilan dasar untuk menguasai sebuah bahasa. Seseorang yang belajar bahasa dimulai dengan mendengarkan bunyi, menirukan bunyi, kemudian mencoba untuk menerapkan dalam pembicaraan. Oleh karena itu, diperlukan latihan menyimak yang berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan bahasa asing, demikian pula dalam kemampuan bahasa Prancis baik secara lisan maupun secara tertulis.

Namun dalam pencapaian harapan tersebut, banyak faktor dan kendala yang terjadi dan mempengaruhi kemajuan siswa dalam proses kegiatan belajar. Faktor tersebut bisa berasal dari siswa dan guru. Seringkali siswa mengalami kendala untuk memahami dan mengemukakan kembali apa yang sudah didengarnya karena minimnya penguasaan dan kekayaan kosakata. Guru juga mengalami masalah dalam memberikan pemahaman materi bahasa Prancis kepada siswa, kurangnya variasi mengajar dan guru merasa cukup hanya dengan memberikan pengantar dalam dua bahasa. Selain itu guru cenderung menggunakan buku teks dan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kemampuan guru untuk membangun harmonisasi dengan penyampaian materi yang atraktif dalam kelas sangat menunjang keberhasilan siswa untuk dapat menyimak pelajaran bahasa Prancis.

Proses kegiatan menyimak memerlukan perhatian serius dari siswa karena proses menyimak memerlukan kesengajaan, perhatian dan pemahaman dari siswa. Untuk itu, pengajar harus mampu menentukan metode yang baik dan relevan dalam pembelajaran menyimak. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah proses penyampaian materi pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh akan dapat meningkat. Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan dalam mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran menyimak adalah media Bingo. Media Bingo mempunyai daya pikat yang menarik perhatian sehingga dapat memunculkan adanya partisipasi aktif dari siswa dalam pembelajaran dan memotivasi siswa untuk menyimak dengan baik. Namun, media Bingo belum dipakai untuk pembelajaran keterampilan menyimak. Untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar, penulis mencoba untuk menggunakan media Bingo agar pembelajaran bisa diterima dengan mudah oleh siswa

Bingo adalah permainan yang para pemainnya memberi tanda pada kupon yang telah disediakan sesuai dengan kata atau angka yang didengar hingga membentuk pola tertentu (horizontal, vertikal maupun diagonal). Penggunaan permainan bingo diharapkan dapat menarik minat siswa sehingga siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyimak, karena dengan menggunakan permainan ini kepekaan siswa dalam menangkap informasi akan semakin terasah dan kemampuan kosakata juga akan meningkat. Dengan demikian, permainan bingo dapat menjadi salah satu variasi pada proses pembelajaran, sehingga dapat memperkaya kosakata

dan menambah kepekaan siswa dalam memahami informasi, khususnya dalam bahasa Prancis.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka identifikasi permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan menyimak siswa masih kurang.
2. Penggunaan media kurang variatif, cenderung menggunakan media buku teks dan metode ceramah.
3. Media Bingo belum digunakan pada pengajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini dibatasi pada efektivitas penggunaan media bingo dalam mendukung keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah perbedaan prestasi belajar keterampilan menyimak bahasa Prancis antara siswa yang diajar dengan menggunakan media bingo dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media bingo pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta?

2. Apakah penggunaan media bingo lebih efektif dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis daripada tanpa penggunaan media bingo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui perbedaan prestasi belajar keterampilan menyimak bahasa Prancis antara siswa yang diajar dengan menggunakan media Bingo dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media Bingo pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta.
2. Mengetahui penggunaan media Bingo lebih efektif dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis daripada tanpa penggunaan media Bingo.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat menjadi masukan untuk peningkatan kualitas pendidikan. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media bingo dapat membantu mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami pelajaran menyimak bahasa Prancis dan dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar.
2. Media bingo dapat dijadikan salah satu alternatif bagi pengajar untuk meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Prancis siswa.

G. Batasan Istilah

Untuk memberikan gambaran tentang masalah yang akan diteliti, diperlukan batasan istilah untuk membatasi makna terhadap istilah-istilah yang terkait dengan penelitian ini.

1. Efektivitas dalam penelitian ini dimaksudkan seberapa jauh peningkatan nilai yang diperoleh siswa yang diajar menggunakan media permainan bingo dibandingkan siswa lain yang tidak diajar menggunakan media permainan bingo.
2. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman dkk, 2006: 6).
3. Bingo merupakan sejenis permainan yang para pemainnya memberi tanda pada kupon yang telah disediakan sesuai dengan kata dalam bahasa Prancis yang didengar hingga membentuk pola tertentu (horizontal, vertikal maupun diagonal).
4. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 1983: 19).

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pembelajaran Bahasa Asing

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari guru sebagai pemberi pelajaran dan siswa sebagai penerima pelajaran. Kedua aspek ini berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung. Suherman(melaluiJihad dan Haris, 2008: 11) menyatakan bahwa “pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap,”sedangkan Jihad dan Haris (2008: 11) menyatakan bahwa“proses komunikasi dalam pembelajaran melibatkan dua pihak yakni pendidik dan peserta didik. Pendidik memegang peranan utama sebagai komunikator dan peserta didik memegang peran utama sebagai komunikan.”

Susilana dan Riyana (2008:1) mendefinisikan “pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.” Sedangkan menurut Usman (melalui Jihad dan Haris, 2008: 11) “pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.”Dalam dunia pendidikan terdapat banyak cabang ilmu pengetahuan yang dipelajari. Bahasa merupakan salah satu

cabang ilmu pengetahuan yang telah dipelajari oleh para ahli dari berbagai sudut pandang.

Pembelajaran bahasa asing adalah pembelajaran bahasa selain bahasa yang digunakan sehari-hari atau sering disebut dengan bahasa ibu. Pemerolehan bahasa dimulai dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan pembelajaran. Dalam lingkungan pembelajaran bahasa diajarkan sesuai dengan aturan dan tahapan yang berlaku, sehingga proses pembelajaran lebih teratur dan terarah.

Semakin terbukanya hubungan antarbangsa mengakibatkan kebutuhan penguasaan bahasa kedua (B2) atau bahasa asing (BA) semakin meningkat. Oleh karena itu, bahasa asing menjadi salah satu pelajaran yang utama diajarkan di sekolah. Efendi (2008: 326) mengungkapkan bahwa “pembelajaran keterampilan berbahasa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.” Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan pada Kurikulum 2004 bahwa standar kompetensi yang ada dimaksudkan agar siswa siap mengakses situasi dan perkembangan multiglobal dan lokal yang berorientasi pada keterbukaan dan kemasadepanan. Di samping itu, mereka diharapkan dapat menyaring hal-hal yang berguna, belajar dari diri sendiri, dan menyadari akan eksistensi budayanya sehingga tidak tercabut dari lingkungannya (Depdiknas, 2003: 5), sedangkan menurut Pringgawidagda (2002: 12-13) terdapat beberapa tujuan belajar bahasa asing sebagai berikut.

1. Tujuan secara praktis yaitu seseorang mempelajari bahasa karena ingin dapat berkomunikasi dengan pemilik bahasa, misalnya para pelaut, pedagang, juru penerang, peneliti, para juru dakwah, dan sebagainya.
2. Tujuan secara estetis, penguasaan berbahasa adalah agar seseorang meningkatkan kemahiran dan penguasaannya dalam bidang keindahan bahasa, misalnya para sastrawan sehingga dapat menghasilkan karya sastra, seperti novel, roman, puisi, cerita pendek, cerita bersambung, dan sebagainya.
3. Tujuan filologis yaitu seseorang mempelajari bahasa agar dapat mengungkapkan nilai-nilai kebudayaan yang terkandung dalam bahasa tersebut. Perlu disadari bahwa bahasa merupakan produk budaya. Oleh karena itu bahasa membawa, mencerminkan, atau merefleksikan budaya. Orang dapat mempelajari dan menguasai bahasa suatu suku atau bangsa jika orang itu juga mempelajari dan menguasai budayanya.
4. Tujuan linguistik yaitu seseorang mempelajari bahasa dengan bahasa itu sendiri sebagai objeknya. Bahasa sebagai bidang ilmu. Tujuan utamanya berusaha mengetahui kaidah-kaidah kebahasaan yang terdapat pada bahasa itu.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tujuan utama pembelajaran bahasa bukanlah aspek pemahaman semata, melainkan hal yang lebih penting yaitu, bagaimana siswa dapat menggunakan bahasa dalam berkomunikasi di dalam kelas maupun di luar kelas. Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran bahasa asing merupakan suatu kegiatan belajar dan mengajar dengan tujuan untuk mampu menggunakan bahasa target sesuai dengan fungsinya, yaitu sebagai sarana komunikasi.

2. Media Pengajaran

“Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar” (Sadiman dkk, 2009: 6). Menurut *Heinich, Molenda, dan Russel* (melalui Sanjaya, 2008: 204) mengungkapkan bahwa “*media is a channel of communication. Derived from the Latin word for “between”, the terms refers “to anything that*

carries information between a source and a receiver. Pendapat Heinich di atas dapat diartikan bahwa media adalah alat saluran komunikasi. Jadian dari kata latin “antara”, terminologi yang mengarah kepada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima.

Menurut Sadiman dkk (2009: 7) “media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi,” sedangkan Arsyad (2011: 3) mengartikan “media sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.” Dari pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu proses penyaluran pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam kegiatan belajar mengajar penggunaan media sangat penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa dan menciptakan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Untuk itu penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dari guru sebagai pembawa pesan, materi pembelajaran sebagai pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Media pembelajaran menjadi cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran karena media pembelajaran dapat membantu proses komunikasi antara guru dan siswa. Briggs (dalam Susilana dan Riyana, 2008: 5) menyatakan “media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa

supaya terjadi proses pembelajaran,” sedangkan Daryanto (2010: 6) mengungkapkan bahwa:

“media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar”

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pengajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan guna lebih mengefektifkan proses komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Susilana dan Riyana (2008: 9) mengemukakan bahwa secara umum media mempunyai kegunaan.

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (melalui Daryanto, 2010: 6).

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik

- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru berubah kearah yang positif

Menurut Susilana dan Riyana (2008: 9) dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut.

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaan harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Bretz (dalam Sadiman, 2011: 20) menyatakan terdapat delapan klasifikasi media: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi-gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7)

media audio dan 8) media cetak. Sedangkan klasifikasi media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya meliputi tujuh kelompok media penyaji. (Susilana dan Riyana, 2008: 13).

- 1) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam,
- 2) kelompok kedua; media proyeksi diam,
- 3) kelompok ketiga; media audio,
- 4) kelompok keempat; media audio visual diam,
- 5) kelompok kelima; media gambar hidup/ film,
- 6) kelompok keenam; media televisi,
- 7) kelompok ketujuh; multimedia.

3. Bingo sebagai Media Pembelajaran

Menurut online etymology dictionary (2001), “Bingo adalah sebuah permainan keberuntungan atau biasa disebut dengan lotre”. Bingo merupakan sebuah permainan yang menggunakan angka-angka yang dikeluarkan secara acak kemudian pemain menandai angka tersebut di kupon yang mereka bawa, hingga membentuk pola yang telah ditentukan. Sedangkan kata Bingo adalah sebuah kata seru yang diucapkan ketika pemain berhasil membentuk pola yang telah ditentukan. Terdapat beberapa jenis permainan Bingo dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, Sugar (2001: 103).

a. Letter Bingo

Dalam permainan *Letter Bingoguru* memberikan petunjuk untuk sebuah kata dan siswa harus memecahkan petunjuk terlebih dahulu, kemudian menandai huruf yang diperkirakan sebagai kata awal. Tujuannya adalah menjadi pemain

yang pertama yang dapat menandai empat huruf secara vertikal, horisontal atau diagonal dari sudut ke sudut.

B	O	K	H
O	D	J	P
M	I	F	C
G	N	L	A

Gambar 1. **Contoh Letter Bingo**

b. *MathBingo*

MathBingo adalah permainan bingo yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung. Guru membagikan pada setiap siswa tabel permainan bingo yang berisi angka dalam setiap kotaknya. Kemudian guru memberikan soal matematika, setiap kelompok memberikan tanda pada angka yang terdapat di dalam kotak sesuai dengan jawaban dari soal matematika yang diperkirakan benar. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang berhasil menutup empat kotak dengan benar secara vertikal, horisontal atau diagonal dari sudut ke sudut.

8	12	4	7
2	5	10	3
13	15	14	11
9	1	6	16

Gambar 2. **Contoh Math Bingo**

c. *WallBingo*

Wall Bingo adalah permainan Bingo yang dimainkan seperti pada permainan di televisi, *Jeopardy*. Tabel poin pada permainan ini ditempelkan di dinding. Kelompok siswa memilih angka poin yang mereka inginkan. Kemudian guru akan memberikan pertanyaan yang tingkat kesulitannya sesuai dengan level angka poin. Jika kelompok mampu menjawab pertanyaan dengan benar, guru akan menutup kotak dan memberikan poin kepada kelompok tersebut sesuai dengan poin yang telah dipilih. kelompok siswa juga akan mendapatkan bonus poin apabila berhasil menutup tiga atau lebih kotak dalam satu baris.

Topic 1	Topic 2	Topic 3	Topic 4
10	10	10	10
20	20	20	20
30	30	30	30
40	40	40	40

Gambar 3. **Contoh *Wall Bingo***

Selain Bingo yang disebutkan di atas terdapat jenis permainan Bingo yang lain, yaitu *lecture Bingo*. Dalam permainan *Lecture Bingo* guru memberikan sebuah lembar Bingo yang berisi kosakata yang sesuai dengan tema pada setiap kotaknya. Kemudian guru membacakan daftar kosakata secara acak. Tugas siswa adalah menemukan kosakata yang sesuai antara kosakata yang dibacakan oleh guru dan kosakata yang ada dalam lembar. Tujuan dari permainan ini adalah menjadi pemain yang pertama yang dapat menandai empat huruf secara vertikal, horisontal atau diagonal dari sudut ke sudut.

B I N G O				
cockroach	goose	wolf	snake	pigeon
bear	camel	dog	bee	lion
donkey	cat	Free Space	elephant	zebra
fox	horse	cow	sheep	chicken
fly	duck	alligator	llama	deer

Gambar 4. Contoh *Lecture Bingo*(sumber: <http://edubakery.com/Bingo-Cards>)

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan *Lecture Bingo* sebagai media pembelajaran di kelas. *Lecture Bingo* dapat diterapkan untuk pembelajaran menyimak bahasa Prancis. Dalam online *encyclopedia of educational technologie*(2004), “*Lecture Bingo is an effort to ensure students are actively listening to a lecture*”. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa *Lecture Bingo* adalah usaha untuk memastikan bahwa siswa mendengarkan guru secara aktif. Diharapkan dengan penggunaan media tersebut dapat meningkatkan kemampuan keterampilan menyimak siswa.

Langkah-langkah penggunaan media Bingo dalam pembelajaran keterampilan menyimak yang telah dimodifikasi oleh penulis adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan tata cara permainan Bingo kepada siswa, kemudian guru membagi siswa menjadi kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4 orang.
- 2) Siswa diminta untuk menyimak audio yang diputarkan oleh guru sebanyak satu kali.
- 3) Setiap kelompok diberikan sebuahlembaranBingo yang berisi kosakata yang sesuai dengan tema dan audio yang diperdengarkan.
- 4) Masing-masing kelompok diminta untuk membaca kosakata atau kalimat yang terdapat dalam lembaranBingo.
- 5) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang dialog yang diperdengarkan dan jawaban dari pertanyaan tersebut ada dalam lembaran bingo
- 6) Kemudian siswa diminta untuk mendengarkan audio dan siswa diminta untuk menyimak, melingkari kosakata dalam lembaran yang sesuai dengan dengan audio yang diperdengarkan, dan mencari jawaban dari pertanyaan yang telah diajukan oleh guru.
- 7) Kelompok siswa yang pertama kali berhasil menemukan jawaban dari pertanyaan yang telah diajukan guru dan membentuk pola horisontal, vertikal atau diagonal akan menjadi kelompok pemenang.

Kegiatan ini ditutup dengan kegiatan evaluasi. Pada kegiatan ini siswa diberikan lembar pertanyaan yang sesuai dengan dialog atau wacana yang telah diperdengarkan. Dari hasil pekerjaan siswa, akan diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap dialog yang telah diperdengarkan.

4. Tinjauan tentang Menyimak

Dalam dunia komunikasi, menyimak adalah suatu keahlian komunikasi verbal yang sulit dan unik dibandingkan dengan komunikasi verbal lainnya seperti berbicara, menulis dan membaca. Hermawan (2012: 30) menyatakan bahwa “menyimak merupakan suatu keterampilan yang kompleks yang memerlukan ketajaman perhatian, konsentrasi, sikap mental yang aktif dan kecerdasan dalam mengasimilasi serta menerapkan setiap gagasan.”

Tarigan (2008: 31) mengungkapkan bahwa:

“menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.”

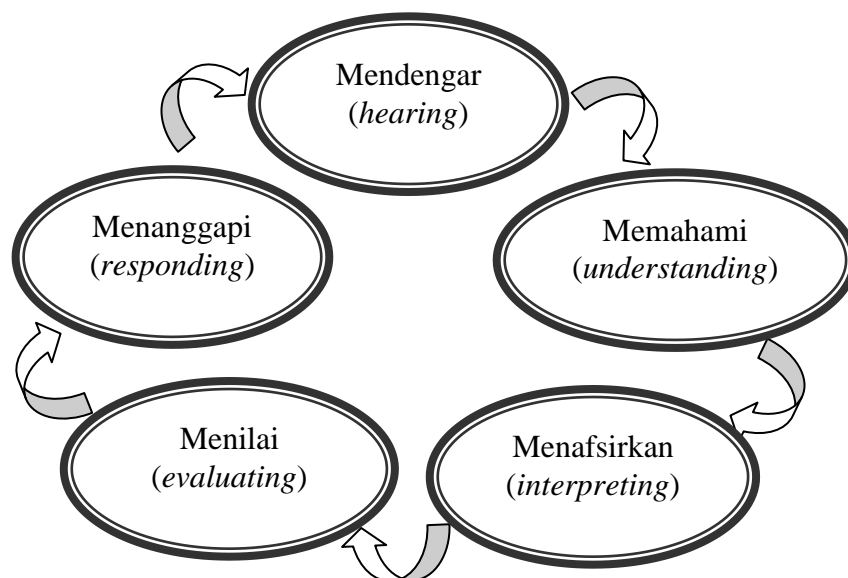
Selain itu, Tarigan (2008: 61) juga menyimpulkan bahwa hakikat menyimak mencakup enam aspek, yaitu: 1) menyimak sebagai sarana; 2) menyimak sebagai suatu keterampilan berkomunikasi; 3) menyimak sebagai seni; 4) menyimak sebagai proses; 5) menyimak sebagai suatu respon; 6) menyimak sebagai suatu pengalaman kreatif.

a. Proses Menyimak

Kegiatan menyimak bukan semata-mata kegiatan mendengarkan suara-suara, tetapi sesungguhnya lebih dari itu. Menyimak adalah suatu kegiatan yang merupakan suatu proses. Tarigan (2008: 63) membagi tahapan menyimak dalam lima tahap, antara lain.

- 1) Tahap mendengar; dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya. Jadi, kita masih dalam tahap *hearing*.

- 2) Tahap memahami; setelah kita mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara. Kemudian, sampailah kita pada tahap *understanding*.
- 3) Tahap menginterpretasi; penyimak yang baik, yang cermat dan yang teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan tau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu; dengan demikian, sang penyimak sudah sampai pada tahap *interpreting*.
- 4) Tahap mengevaluasi; setelah memahami atau dapat menafsir atau dapat menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak pun mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan serta kebaikan dan kekurangan pembicara; dengan demikian, sudah sampai pada tahap *evaluating*.
- 5) Tahap menanggapi; tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya. Lalu, penyimak pun sampailah pada tahap menanggapi (*responding*).



Gambar 5. Lima Tahapan dalam Menyimak

b. Ragam Menyimak

Dalam mengklasifikasikan jenis-jenis menyimak, para ahli berbeda pendapat sesuai dengan sudut pandangnya masing-masing. De vito (melalui Hermawan, 2012: 43) mengklasifikasikan menyimak ke dalam “*participatory and*

passive listening, empathic listening, nonjudgemental and critical listening, surface and depth listening serta active and inactive listening.”

Adapun Tarigan (2008: 38) membaginya ke dalam menyimak ekstensif (menyimak sosial, menyimak sekunder, menyimak estetik, menyimak pasif), dan menyimak intensif (menyimak kritis, menyimak konsentratif, menyimak kreatif, menyimak eksploratif).

Hermawan (2012: 43) mengklasifikasikan bentuk-bentuk menyimak dalam tiga kelompok besar sebagai berikut.

1) menyimak secara pasif

Dalam menyimak pasif, penyimak tidak melakukan evaluasi terhadap pesan-pesan pembicara, tetapi hanya mengikuti pembicara, bagaimana ia mengembangkan pikiran atau gagasannya.

2) menyimak secara kritis

Menyimak secara kritis membantu kita untuk membuat sebuah analisis dan penilaian pesan secara lebih baik. Menyimak secara kritis bertujuan untuk memahami, mengingat dan manafsirkan setiap yang didengar. Menyimak jenis ini menekankan pada kemampuan berpikir kritis.

3) menyimak secara aktif

Menyimak merupakan sebuah proses yang aktif. Kita harus menerima, mengevaluasi, menginterpretasi dan mengingat apa yang pembicara katakan. Jadi penyimak yang aktif tidak sekedar pasif dan kritis, tetapi melibatkan diri secara total seperti penginderaan, sikap, kepercayaan, perasaan dan intuisinya.

Ketiga jenis menyimak di atas membentuk sebuah hirarki. Artinya, jika kita melakukan penyimakian secara kritis maka dengan sendirinya kita juga melakukan penyimakian secara pasif. Begitu juga ketika kita menyimak secara aktif maka didalamnya sudah termasuk menyimak secara pasif dan kritis.

5. Penilaian dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak

Berikut ini adalah pengertian penilaian yang dikutip dari Nurgiyantoro (2001: 5). Nurgiyantoro mengemukakan bahwa “penilaian adalah suatu proses untuk mengukur kadar pencapaian tujuan.” Mengutip pendapat Tuckman (1975), Nurgiyantoro menambahkan bahwa penilaian diartikan sebagai “suatu proses untuk mengetahui (menguji) apakah suatu kegiatan, proses kegiatan, keluaran suatu program telah sesuai dengan tujuan atau kriteria yang telah ditentukan.” Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, penilaian digunakan untuk melaporkan hasil pembelajaran peserta didik secara obyektif.

Brown (melalui Nurgiyantoro, 2010: 9) menyatakan bahwa dalam suatu penelitian paling tidak ada tiga hal. Pertama, tes sebagai sebuah cara, yaitu tes merupakan sejumlah teknik, prosedur, atau butir yang menuntut jawaban seseorang. Kedua, tes sebagai alat ukur, yaitu tes mesti mengukur sesuatu dalam diri seseorang baik berupa pengetahuan umum maupun kemampuan khusus. Ketiga, tes sebagai alat ukur pengetahuan, kemampuan, atau kinerja yaitu tes dimaksudkan untuk mengukur sesuatu dalam diri seseorang, seperti pengetahuan, kemampuan, keterampilan, kinerja, dan lain sebagainya.

Penilaian pada hakikatnya adalah proses pengumpulan dan penggunaan informasi yang dipergunakan sebagai dasar dalam pembuatan keputusan tentang program pendidikan (Cronbach melalui Nurgiyantoro, 2010: 10).

Dalam pembelajaran keterampilan menyimak, penilaian merupakan unsur penting untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menangkap dan memahami informasi yang disampaikan. Kegiatan menyimak merupakan suatu kegiatan yang bersifat aktif reseptif, yaitu kegiatan aktif untuk memahami isi pesan. Hal yang perlu ditekankan dalam kegiatan menyimak adalah kemampuan menangkap dan memahami sekaligus menanggapi informasi yang disampaikan oleh pihak lain lewat suara (Nurgiyantoro, 2010: 360).

Nurgiyantoro (2010: 361-368) ada dua bentuk penilaian dalam pembelajaran keterampilan menyimak, yaitu bentuk tradisional, mencakup tes kompetensi menyimak dengan memilih jawaban, dan bentuk otentik meliputi tes kompetensi menyimak dengan mengkonstruksi jawaban. Berikut penjelasan dari kedua bentuk penilaian pembelajaran keterampilan menyimak tersebut.

1) Tes Kompetensi Menyimak dengan Memilih Jawaban

Tes kompetensi ini mengukur kemampuan menyimak peserta didik dengan cara memilih jawaban yang telah disediakan. Siswa dituntut untuk menyimak dengan baik kemudian menjawab soal-soal yang diajukan berkaitan dengan pesan yang terkandung dalam wacana yang diperdengarkan. Dalam tes kompetensi ini terdapat dua jenis tes pemahaman wacana narasi dan tes pemahaman wacana dialog.

a) Tes Pemahaman Wacana Narasi

Bahan tes menyimak jenis ini berupa wacana narasi. Wacana tersebut dapat berupa ceramah, cerita, berita dan lain-lain sejenisnya.

b) Tes Pemahaman Wacana Dialog

Wacana yang dijadikan tes jenis ini adalah bentuk dialog, khususnya dialog dalam konteks formal, baik singkat maupun panjang.

2) Tes Kompetensi Menyimak dengan Mengkonstruksi Jawaban

Tes kompetensi menyimak jenis ini tidak sekedar menuntut siswa untuk memilih jawaban yang benar dari sejumlah opsi yang disediakan, namun siswa juga harus mengemukakan jawaban dengan menggunakan bahasa sendiri sesuai dengan informasi yang diperoleh dari wacana yang diperdengarkan. Pemahaman terhadap isi wacana merupakan syarat untuk dapat mengkonstruksikan jawaban.

Di bawah ini merupakan contoh penentuan nilai menurut Tagliante (2001:46) untuk soal benar-salah dengan jumlah soal 17:

Tabel 1. *Grille de correction 1 point et barème de notation: test sur 17 points.*

<i>AFFIRMATIONS NO.</i>	<i>VRAI</i>	<i>FAUX</i>
1.		X
2.	X	
3.		X
4.	X	
5.		X
6.		X
7.	X	
8.	X	
9.	X	
10.	X	
11.		X
12.	X	
13.	X	
14.	X	
15.	X	

16.		X
17.	X	

On notera 1 point par croix correctement placée. 17croix=17 points.

$$\text{Pour obtenir une note sur 20} = \frac{\text{note de l'élève} \times 20}{17}$$

Keterangan:

1. Penilaian dapat diterapkan pada jenis soal lain yang jawabannya pasti.
2. Nilai maksimum dapat dirubah, misal 10 atau 100.

Menurut Nurgiyantoro (2001, 239-246) terdapat beberapa tingkatan dalam penyusunan tes kemampuan menyimak yang menyangkut aspek kognitif. Tingkatan tersebut terbagi menjadi.

1) Tes Kemampuan Menyimak Tingkat Ingatan

Pada tingkatan ini siswa dituntut untuk sekadar mengingat fakta atau menyebutkan kembali fakta-fakta yang terdapat di dalam wacana yang telah diperdengarkan sebelumnya. Fakta itu mungkin berupa nama, peristiwa, angka, tanggal, tahun dan sebagainya. Bentuk tes yang dipergunakan dapat tes bentuk obyektif isian singkat ataupun bentuk pilihan ganda.

2) Tes Kemampuan Menyimak Tingkat Pemahaman

Tes kemampuan siswa pada tingkat pemahaman menuntut siswa untuk dapat memahami isi wacana, antarkejadian, hubungan sebab-akibat, dan sebagainya.

3) Tes Kemampuan Menyimak Tingkat Penerapan

Menurut Harris dalam Nurgiyantoro (2001: 242), tes kemampuan menyimak yang dapat dikategorikan dalam tes tingkat penerapan adalah

butir tes yang terdiri dari pernyataan (diperdengarkan) dan gambar-gambar sebagai alternatif jawaban yang terdapat di dalam lembar tugas.

4) Tes Kemampuan Menyimak Tingkat Analisis

Dalam tingkatan ini, selain memahami isi wacana, siswa juga dituntut untuk melakukan kerja analisis. Analisis yang dilakukan berupa analisis detail-detil informasi, mempertimbangkan bentuk dan aspek kebahasaan tertentu, menemukan hubungan kelogisan, sebab-akibat, hubungan situasional, dan lain-lain.

Dalam melakukan penilaian menyimak kita harus menyesuaikan dengan indikator pencapaian suatu materi simakan terlebih dahulu. Sehingga untuk mengukur ketercapaian hasil belajar menyimak alat tes yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan indikator. Tujuan dari penilaian pembelajaran menyimak adalah untuk mengetahui apakah pengetahuan yang telah dimiliki siswa dalam pembelajaran menyimak sesuai dengan kompetensi dasar, khususnya indikator.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nur Alipah pada tahun 2013, dengan judul “Efektivitas Teknik Permainan Bingo untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Populasinya adalah seluruh siswa kelas X SMA Percontohan UPI Bandung tahun ajaran 2011/2012. Pengambilan sampel digunakan menggunakan teknik *random sampling*. Kemudian diperoleh subyek penelitian yaitu kelas XD. Hasil dari penelitian ini, siswa kelas XD setelah mendapat perlakuan (*treatment*) telah

diketahui nilai rata-rata siswa semakin meningkat, yaitu 52,8 menjadi 76,8. Setelah diolah dengan rumus statistik, diketahui nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $8,05 > 2,09$ untuk 5% dan $8,05 > 2,86$ untuk 1%. Pemerolehan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *vocabulary* pada siswa kelas XD SMA percontohan UPI Bandung dapat meningkat dengan menggunakan teknik permainan bingo.

Berbeda dengan penelitian tindakan kelas milik Nur Alipah di atas, penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen*. Desain penelitiannya adalah *pretest-posttest control group design*. Sementara teknik pengumpulan datanya menggunakan tes.

C. Kerangka Berpikir

Mengembangkan kemampuan berbahasa, khususnya bahasa Prancis dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya dengan menggunakan media pendidikan. Media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Prancis adalah dengan menggunakan media bingo. Penggunaan media bingo selain sebagai variasi dalam pembelajaran, media ini diperkirakan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Prancis.

Media bingo digunakan bersamaan dengan audio atau mp3 yang berisi materi pembelajaran yang diambil dari berbagai macam sumber. Audio ini berisi suara penutur bahasa Prancis yang menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan di SMA. Pelaksanaannya siswa mendengarkan materi berupa dialog dari mp3. Guru akan memberikan sebuah pertanyaan tentang isi dari dialog dan meminta siswa untuk mencari dalam kupon Bingo jawaban

dari pertanyaan guru yang sesuai dengan dialog dalam audio. Kemudian siswa memberi tanda pada jawaban yang sesuai. Jawaban dalam setiap kupon Bingo berbentuk pola vertikal, horisontal maupun diagonal. Dalam permainan ini, bagi kelompok siswa yang berhasil menemukan jawaban dalam pola vertikal, horisontal maupun diagonal pertama kali adalah pemenangnya. Guru tidak diperkenankan membacakan dialognya. Hal ini dimaksudkan agar siswa terlatih untuk mendengarkan pengucapan yang benar langsung dari penutur asli. Permainan ini bertujuan untuk menambah konsentrasi siswa dalam menyimak dialog dan dengan mengetahui kata-kata kunci dari dialog tersebut siswa akan lebih mudah untuk memahami isi dari dialog. Sedangkan kelas yang tidak mendapat pengajaran dengan media bingo, kemungkinan tingkat konsentrasi dan pemahaman terhadap isi wacana kurang.

Dari penjelasan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar menyimak siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan berbeda.

D. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang diuraikan di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan prestasi belajar keterampilan menyimak bahasa Prancis yang signifikan pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta yang diajar dengan menggunakan media Bingo dengan yang diajar tanpa menggunakan media Bingo.

2. Pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis lebih efektif dengan menggunakan media Bingo daripada tanpa menggunakan media Bingo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode quasi eksperimental, yaitu penelitian yang pengontrolannya disesuaikan dengan kondisi yang ada (situasional). Tujuan penelitian ini adalah menguji ada tidaknya hubungan sebab-akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan, yaitu perlakuan (*treatment*) dan efek yang terjadi sesungguhnya.

Treatment dalam penelitian ini adalah penggunaan media bingo dalam pembelajaran keterampilan menyimak pada kelompok eksperimen dan tanpa menggunakan media bingo untuk kelompok kontrol, seperti yang tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Desain *Pretest-Posttest Control Group Design*

<i>group</i>	<i>pretest</i>	<i>treatment</i>	<i>Posttest</i>
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

E: kelompok eksperimen

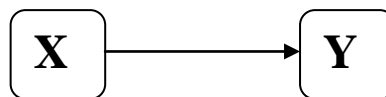
K: kelompok kontrol

O : Treatment/ perlakuan

B. Variabel penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan menyimak bahasa Prancis siswa antara kelompok yang diajar dengan

menggunakan media bingo dan kelompok yang tidak diajar dengan menggunakan media bingo. Dalam penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas atau variabel x dan variabel terikat atau variabel y. Variabel bebasnya adalah pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis dengan menggunakan mediabingo. Variabel ini dapat dikendalikan dan dimanipulasi oleh penulis, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan menyimak bahasa Prancis.



Gambar 6. **Hubungan antarvariabel penelitian**

Keterangan :

X : variabel bebas adalah penggunaan mediabingo dalam pembelajaran menyimak yang diberi notasi X

Y : variabel terikat adalah keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa yang diberi notasi Y

C. Subjek penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2013: 173). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa XI SMA N 6 Yogyakarta tahun ajaran 2014/ 2015 yang berjumlah 257 siswa yang terbagi menjadi sembilan kelas. Populasi tersebut dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3: **Populasi SMA Negeri 6 Yogyakarta**

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI IPA 1	29 siswa
2.	XI IPA 2	29 siswa
3.	XI IPA 3	30 siswa
4.	XI IPA 4	30 siswa
5.	XI IPA 5	32 siswa
6.	XI IPA 6	32 siswa
7.	XI IPS 1	27 siswa
8.	XI IPS 2	28 siswa
9.	XI IPS 3	28 siswa
	Total	265 siswa

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2013: 174). Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah teknik *simple random sampling* yaitu tiap individu dalam populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi anggota sampel. Dalam penelitian ini, sampel ditentukan oleh guru bahasa Prancis SMA N 6 Yogyakarta. Kelas yang dipilih oleh guru adalah kelas XI IPA 1 dan XI IPA 5, karena jadwal mata pelajaran bahasa Prancis kedua kelas tersebut jatuh pada hari yang sama yaitu hari Jum'at. Hal ini dilakukan untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian. Kemudian sampel ditentukan

secara acak dengan cara pengundian. Cara tersebut dilakukan untuk menghindari subjektifitas penulis. Dari kedua kelas tersebut diundi lagi untuk menentukan kelas yang akan mendapatkan perlakuan (*treatment*) menggunakan media Bingo dan kelas yg diajar tanpa menggunakan media bingo. Kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas XI IPA 5 dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas XI IPA 1. Sampel tersebut dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI IPA 1	29 siswa
2.	XI IPA 5	32 siswa
	Total	61 siswa

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA N 6 Yogyakarta yang beralamat di Jl. C. Simanjuntak Terban, Gondokusuman, 55223, no telp. 0274-513335.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester kedua tahun ajaran 2013/2014 yaitu bulan April - Mei 2014.

Tabel 5: Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Kelas	Jenis Kegiatan
1.	Jumat, 25 April 2014	XI IPA 5	<i>Pre-test</i>
2.	Jumat, 25 April 2014	XI IPA 1	<i>Pre-test</i>
3.	Jumat, 2 Mei 2014	XI IPA 5	Pemberian <i>treatment</i> dengan tema <i>la direction</i>
4.	Jumat, 2 Mei 2014	XI IPA 1	Pemberian materi dengan tema <i>la direction</i>
5.	Jumat, 9 Mei 2014	XI IPA 5	Pemberian <i>treatment</i> dengan tema <i>au restaurant</i>
6.	Jumat, 9 Mei 2014	XI IPA 1	Pemberian materi dengan tema <i>au restaurant</i>
7.	Jumat, 16 Mei 2014	XI IPA 5	Pemberian <i>treatment</i> dengan tema <i>au marché</i>
8.	Jumat, 16 Mei 2014	XI IPA 1	Pemberian materi dengan tema <i>au marché</i>
9.	Jumat, 23 Mei 2014	XI IPA 5	<i>Post-test</i>
10.	Jumat, 23 Mei 2014	XI IPA 1	<i>Post-test</i>

E. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode tes, yaitu dengan memberikan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) penguasaan keterampilan menyimak bahasa Prancis. Tes awal dilakukan sebelum dilakukan perlakuan dan tes akhir dilakukan setelah dilakukan perlakuan. Tes ini harus diujicobakan terlebih dahulu untuk menentukan validitas tes dan reliabilitas tes.

F. Instrument penelitian

1. Penetapan Instrumen Penelitian

Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah soal yang dibuat untuk mengukur perbedaan prestasi antara siswa yang diajar dengan menggunakan media Bingo dengan siswa yang diajar tanpa media Bingo. Hal yang berkaitan dengan instrumen penelitian adalah penyusunan rancangan instrumen yang disebut kisi-kisi. Kisi-kisi instrument memuat indikator keterampilan menyimak untuk kelas XI yang terdapat pada silabus KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SMA N 6 Yogyakarta yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6:Kisi-kisi Instrument Pretest Ketrampilan Menyimak Bahasa Prancis

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Bentuk Soal
Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sehari-hari	Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokkan, dan membedakan secara tepat.	Tema: - Kehidupan sehari-hari yang memuat kosakata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu menentukan aktivitas dan waktu yang sesuai dengan audio. ▪ Peserta didik mampu melengkapi paragraf dengan kosakata yang disediakan sesuai dengan audio tentang aktivitas sehari-hari. 	Tes rumpang.

Tabel 7: Kisi-kisi Instrument Posttest Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Bentuk Soal
Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sehari-hari	Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokkan, dan membedakan secara tepat.	Tema: Kehidupan sehari-hari yang memuat kosakata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema kehidupan sehari-hari yang meliputi pemberian arah (<i>la direction</i>), dan tentang makanan (<i>au marché</i> dan <i>au restaurant</i>)	▪ Peserta didik mampu menentukan benar atau salah pernyataan sesuai dengan audio.	Tes benar-salah

2. Kriteria Penilaian Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis

Kriteria penilaian tes keterampilan menyimak dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Kriteria penilaian tersebut relevan dengan yang diungkapkan oleh Nurgiyantoro (2010 : 76), bahwa jawaban tes objektif bersifat pasti dan dikhotomis, hanya ada satu kemungkinan jawaban benar.

3. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen seperti tingkat validitas, reliabilitas, dan objektivitas. Uji coba dilakukan pada kelas XI IPA 4 dengan jumlah 30 siswa.

4. Validitas Instrumen

Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2013: 211). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes sehingga validitas yang digunakan adalah validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi (*content validity*) yang digunakan untuk mengetahui bahwa tes tersebut sesuai dengan materi atau isi yang diberikan, sedangkan validitas konstruk digunakan untuk mengetahui bahwa tes tersebut sesuai dengan konsep ilmu yang diteskan. Uji validitas konstruk yang dilakukan dengan *expert judgement* (orang yang ahli dalam bidang yang bersangkutan) dalam hal ini adalah Dr. Roswita Lumban Tobing, M. Hum, selaku dosen bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta, dan Riantiarni, S. Pd., selaku guru pengampu bahasa Prancis SMA Negeri 6 Yogyakarta.

Instrumen penelitian berbentuk tes rumpang sebagai *pretest* dan soal benar salah sebagai *posttest*. Hasil ujicoba instrumen dianalisis dengan koefisien *product moment* pada komputer menggunakan program SPSS 15.0.

5. Reliabilitas Instrumen

Kriteria reliabilitas atau kepercayaan instrumen penelitian menunjuk pada pengertian apakah suatu instrumen dapat mengukur secara konsisten sesuatu

yang akan diukur dari waktu ke waktu (Tuckman, dalam Nurgiyantoro, 2009: 118).

Reliabilitas instrumen diuji dengan menggunakan rumus Koefisien Reliabilitas Alpha Cronbach karena data yang diperoleh berupa nilai skala. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan terhadap siswa dalam populasi yang sama di luar sampel. Rumus Koefisien Reliabilitas Alpha Cronbach adalah (Nurgiyantoro, 2013 : 239):

$$r = \frac{K}{K - 1} \left(1 - \frac{\Sigma \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

r = reliabilitas instrumen

k = jumlah butir soal

$\Sigma \sigma_i^2$ = jumlah varians butir

$\Sigma \sigma_i^2$ = varian total (untuk seluruh butir tes)

Tuckman seperti yang dikutip dalam Nurgiyantoro (2009: 122) menyatakan bahwa besarnya koefisien korelasi tingkat kepercayaan berkisar antara 0 sampai dengan 1,0. Koefisien 0 atau bahkan negatif menunjukkan bahwa tes yang bersangkutan sangat rendah tingkat kepercayaannya. Sedangkan tes buatan guru dikatakan terpercaya jika paling tidak mempunyai koefisien sebesar 0,6, sedang untuk tes yang dipublikasikan (tes standar) minimal 0,85..

3. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian eksperimen, perlu diperhatikan langkah-langkah pelaksanaan eksperimen. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

1. Tahap Pra Eksperimen

Tahap ini digunakan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam eksperimen yaitu pembuatan instrumen, penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol serta kelas uji coba instrumen. Dalam menentukan sampel penelitian menggunakan teknik *simple random sampling* (pemilihan secara acak).

2. Tahap Eksperimen

a. Pretest

Pretest adalah tes awal yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar keterampilan menyimak siswa dalam bahasa Prancis yang kemudian akan dibandingkan dengan hasil belajar yang telah dicapai siswa setelah diberi perlakuan. Pretest diberikan pada siswa sebelum perlakuan, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

b. *Treatment* atau Perlakuan

Pada tahap ini guru memberikan *treatment* atau perlakuan pada kelas eksperimen. Perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan media Bingo dalam pembelajaran menyimak. Sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran keterampilan menyimak hanya menggunakan media audio.

c. Posttest

Posttest dilakukan untuk melihat pencapaian peningkatan hasil belajar menyimak bahasa Prancis setelah diberi perlakuan dan untuk membandingkan dengan nilai yang dicapai meningkat, sama, atau justru menurun.

3. Tahap Pasca Eksperimen

Setelah *pretest* dan *posttest* diberikan, selanjutnya dilakukan tahap pasca eksperimen. Tahap ini merupakan tahap penyelesaian dari penelitian ini. Dalam tahap ini, data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan perhitungan secara statistik. Hasil penghitungan tersebut digunakan untuk menjawab hipotesis apakah diterima atau tidak.

4. Teknik Analisis Data Penelitian

a. Uji-t

Uji-t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan dalam kemampuan menyimak bahasa Prancis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian dapat diketahui perbedaan keefektifan antara kedua kelompok tersebut. Rumus Uji-t adalah (Arikunto, 2013: 125)

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

t = koefisien yang dicari

Md = mean dari perbedaan pretest dengan posttest (posttest – pretest)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah subyek

db = ditentukan dengan N-1

b. Uji *Gain-score*

Uji *gain-score* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Bingo dalam pembelajaran menyimak yang digunakan dalam penelitian. Kategori pemerolehan *gain score* adalah ($\langle g \rangle$) $> 0,7$ = tinggi; $0,7 > (\langle g \rangle) < 0,3$ = sedang;

$\langle g \rangle < 0,3$ = rendah. Jika perhitungan $\langle g \rangle$ sesuai dengan kategori *gain score*, maka H_a diterima yaitu penggunaan media Bingo lebih efektif dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis Bingo dibandingkan dengan kelompok yang diajar tanpa media Bingo. Sebaliknya, jika perhitungan $\langle g \rangle$ tidak sesuai dengan kategori *gain score*, maka H_o diterima yaitu pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis antara kelompok yang diajar dengan media Bingo sama efektifnya dibandingkan dengan kelompok yang diajar tanpa media Bingo. Berikut adalah rumus penghitungan *gain score*.

$$\langle g \rangle = \frac{\% \langle g \rangle}{\% \langle g \rangle_{\max}} = \left(\frac{\% \langle Sf \rangle - \% \langle Si \rangle}{S_{\max} - \% \langle Si \rangle} \right)$$

Keterangan :

$\langle g \rangle$ = *gain score*
 Sf = rerata *posttest*
 Si = rerata *pretest*
 S_{\max} = skor maksimal

c. Uji Persyaratan Analisis Data Penelitian

1. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas sebaran berfungsi untuk menguji normal tidaknya sebaran data penelitian. Dalam penelitian ini, uji normalitas sebaran menggunakan rumus Kolmogorof-Smirnov. Dalam perhitungan dengan rumus tersebut, apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 (α : 5%) maka data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Varians

Selain uji normalitas sebaran, diperlukan juga uji homogenitas varians yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil mempunyai

variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan secara signifikan satu dengan yang lainnya. Rumus untuk menguji homogenitas varians adalah (Nurdiyanto, dkk, 2004: 216-217);

$$F = \frac{s^2b}{s^2k}$$

s^2b = varians yang lebih besar

s^2k = varians yang lebih kecil

Syarat uji homogenitas adalah bila F-hitung lebih besar dari F-tabel maka variansi tidak homogen dan sebaliknya, jika F-hitung lebih kecil dari F-tabel maka variansi homogen.

5. Hipotesis statistik

Hipotesis statistik disebut juga dengan hipotesis nol (H_0). Hipotesis menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh x terhadap y. sedangkan hipotesis alternatif (H_2) menyatakan adanya perbedaan hubungan antara dua variable X dan Y. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat perbedaan pada prestasi keterampilan menyimak siswa kelas XI SMA 6 Yogyakarta yang diajarkan dengan menggunakan media Bingo dan yang diajarkan tanpa menggunakan media Bingo.

Ho: $\mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta antara yang diajarkan dengan

menggunakan media Bingo dan yang diajar tanpa menggunakan media Bingo.

$H_a : \mu_1 > \mu_2$.Penggunaan media Bingo dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta lebih efektif daripada pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis tanpa menggunakan media Bingo.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$.Penggunaan media Bingo dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta sama efektifnya dengan pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis tanpa menggunakan media Bingo.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Bingo dalam pembelajaran keterampilan menyimak siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Yogyakarta. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara kelompok siswa kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta yang diajar dengan menggunakan media Bingo dan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan media Bingo. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperiment* yang dilaksanakan dengan *pre-test* dan *post-test design*. Data dalam penelitian ini diperoleh dari data awal sebelum perlakuan (*pre-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan data akhir setelah perlakuan (*post-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut deskripsi data-data hasil penelitian.

1. Deskripsi Data Penelitian

Data dalam penelitian ini diperoleh dari data awal yang berupa *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilaksanakan sebelum perlakuan dan data akhir yang berupa *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilaksanakan setelah perlakuan.

a. Data *Pre-test* Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan media Bingo. Sebelum dilakukan perlakuan, peneliti memberikan *pre-test* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui prestasi awal siswa dalam keterampilan menyimak bahasa Prancis siswa. Jumlah siswa dalam kelas eksperimen adalah 32 siswa dan semua siswa hadir untuk mengikuti *pre-test*. Soal yang diberikan dalam *pre-test* berjumlah 20 butir soal. Analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 15 *for windows*.

Hasil *pre-test* dari kelas eksperimen yang diikuti oleh 32 siswa menghasilkan nilai rata-rata (Mean) = 64,5; Median = 65; Modus = 65; dan Simpangan Baku = 7,444.

b. Data *Pre-test* Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Peneliti juga memberikan *pre-test* pada kelas kontrol yang sama dengan kelas eksperimen. Jumlah siswa dalam kelas kontrol adalah 29 siswa dan semua siswa hadir untuk mengikuti *pre-test*. Hasil *pre-test* dari kelas kontrol yang diikuti oleh 29 siswa menghasilkan nilai rata-rata (Mean) = 61,9; Median = 65; Modus = 65; dan Simpangan Baku = 10,3. Berikut ini tabel skor *pre-test* keterampilan menyimak kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 8: **Skor *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	Skor Kelas Eksperimen	Skor Kelas Kontrol
Skor Max	75	90
Skor Min	50	40
Mean (M)	64,5	61,9
Median (Me)	65	65
Modus (Mo)	65	65
Standar Deviasi (So)	7,444	10,3

c. Data Post-test Kelas Eksperimen

Setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) menggunakan media Bingo dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis, siswa pada kelas eksperimen diberikan *post-test* untuk mengetahui adanya perbedaan prestasi belajar menyimak siswa setelah diajar menggunakan media Bingo. Hasil *Post-test* yang diikuti oleh 32 siswa menghasilkan nilai rata-rata (Mean) = 80,8; Median = 82,5; Modus = 85; dan Simpangan Baku = 8,14.

d. Data Post-test Kelas Kontrol

Kelas kontrol diberikan soal *post-test* yang sama dengan kelas eksperimen untuk mengetahui adanya perbedaan prestasi siswa dalam kemampuan menyimak bahasa Prancis tanpa diajar menggunakan media Bingo. *Post-test* diikuti oleh seluruh siswa yang berjumlah 29 siswa. Dari hasil *post-test*, diperoleh nilai rata-rata (Mean) = 65,7; Median = 65; Modus = 70; dan Simpangan Baku = 8,42. Berikut ini tabel skor *post-test* keterampilan menyimak kelas kontrol.

Tabel 9: **Skor *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	Skor Kelas Eksperimen	Skor Kelas Kontrol
Skor Max	95	80
Skor Min	55	40
Mean (M)	80,8	65,7
Median (Me)	82,5	65
Modus (Mo)	85	70
Standar Deviasi (So)	8,14	8,42

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kesahihan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen yang baik akan menghasilkan data yang benar dan penelitian yang bermutu. Perhitungan validitas instrumen penelitian dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *ProductMoment* dari Pearson. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan SPSS 15.0 *for windows* diperoleh hasil dari 20 item soal tes hasil belajar menyimak bahasa Prancis.

Tabel 10: **Hasil Uji Validitas Instrumen**

Nomor Item Soal	R	Signifikansi	Keterangan
1.	,567	,001	valid
2.	,588	,001	valid
3.	,483	,007	valid
4.	,600	,000	valid
5.	,511	,004	valid
6.	,672	,000	valid
7.	,431	,017	valid
8.	,444	,014	valid
9.	,527	,003	valid
10.	,653	,000	valid
11.	,499	,005	valid

12.	,431	,017	valid
13.	,461	,010	valid
14.	,431	,017	valid
15.	,482	,007	valid
16.	,465	,010	valid
17.	,421	,020	valid
18.	,494	,006	valid
19.	,455	,012	valid
20.	,414	,023	valid

b. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas sebaran berfungsi untuk menguji normal tidaknya sebaran data penelitian. Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah rumus Kolmogorof-smirnov. Data yang diujikan adalah data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam perhitungan dalam rumus tersebut, apabila indeks yang dihasilkan ($p > 0,05$ ($\alpha: 5\%$)) maka data dalam penelitian ini berdistribusi normal (Nurgiyantoro dkk, 2004: 118). Analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 15 menghasilkan indeks yang dapat menunjukkan sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penghitungan selengkapnya dapat dilihat di halaman lampiran. Ringkasan hasil uji normalitas sebaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 11: **Ringkasan Hasil Uji Normalitas Sebaran**

Kelas	P	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen	0,243	P > 0,05 = Normal
Pretest Kelas Kontrol	0,660	
Posttest Kelas Eksperimen	0,113	
Posttest Kelas Kontrol	0,103	

Tabel di atas menunjukkan bahwa indeks yang diperoleh dari uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,243 > 0,05$ (α : 5%) dan diperoleh dan diperoleh $0,660 > 0,05$ (α : 5%) dari data *pretest* kelas kontrol. Sedangkan dari uji normalitas data *posttest* kelas eksperimen diperoleh indeks sebesar $0,113 > 0,05$ (α : 5%) dan $0,103 > 0,05$ (α : 5%) dari data *posttest* kelas kontrol. Oleh karena seluruh penghitungan menghasilkan indeks $> 0,05$ (α : 5%) maka dapat dinyatakan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas data gain dilakukan untuk mengetahui populasi varians, yaitu untuk mengetahui apakah data tersebut mempunyai varians yang sama atau berbeda. Hasil hitungan untuk pengujian homogenitas dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut.

Tabel 12: Hasil Uji Homogenitas

Kelas	F _{hitung}	F _{tabel}	P	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen	2,364	2,68	0,129	F _h < F _t = homogen
Pretest Kelas Kontrol				
Posttest Kelas Eksperimen	0,13		0,911	
Posttest Kelas Kontrol				

Tabel di atas menunjukkan bahwa F_{hitung} (F_h) yang diperoleh dari uji homogenitas varians dari *pretest* dan *post-test* adalah 2,364 dan 0,13 lebih kecil dari F_{tabel} (F_t) 2,68 maka dapat dikatakan bahwa sebaran data *pretest* dan *posttest* tersebut **homogen**. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

d. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah instrumen diuji validitasnya, langkah selanjutnya adalah meneliti reliabilitasnya. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan uji keandalan Alpha Cronbach. Berdasarkan pada hasil uji coba, diperoleh nilai $\alpha = 0,831$. Angka tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Perhitungan tersebut diperoleh melalui bantuan komputer program spss versi 15. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* memberikan gambaran kemampuan siswa terhadap kemampuan keterampilan menyimak siswa kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta. Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol efektifitas dan adanya perbedaan siswa yang diajar dengan menggunakan media Bingo dan yang diajar tanpa menggunakan media Bingo dapat diketahui. Berikut ini adalah hasil dari penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

1. Deskripsi Data Skor *Pre-test* Keterampilan Menyimak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

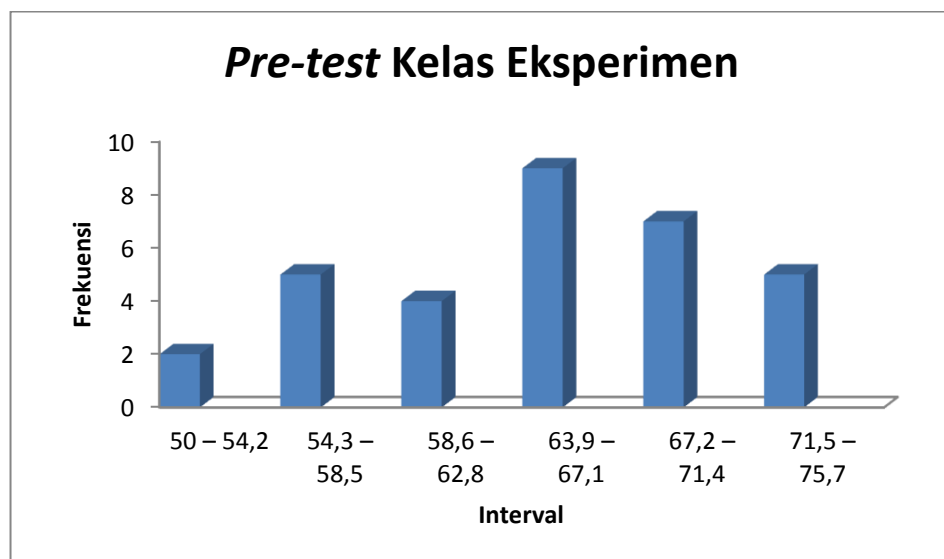
a. *Pre-test* Kelas Eksperimen

Dengan bantuan SPSS versi 15, diperoleh hasil analisis deskriptif pada *pre-test* kelas eksperimen dengan nilai maksimum = 75; nilai minimum = 50; rata-rata (Mean) = 64,5; nilai tengah (Median) = 65; Modus = 65 dan simpangan baku = 7,444. Sedangkan skor *pre-test* kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 13: **Distribusi Frekuensi Skor Pretest Kelas Eksperimen**

No.	Kelas interval	Frekuensi absolut	Frekuensi kumulatif	Frekuensi relatif (%)
1.	50 – 54,2	2	6,25	6,25
2.	54,3 – 58,5	5	21,875	15,625
3.	58,6 – 62,8	4	34,375	12,5
4.	63,9 – 67,1	9	62,5	18,75
5.	67,2 – 71,4	7	84,375	21,875
6.	71,5 – 75,7	5	100	15,625
	Jumlah	32		100

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 75,7 sedangkan nilai terendah adalah 50. Nilai yang paling sering muncul adalah pada kelas interval 63,9 – 67,1 sedangkan nilai yang frekuensi kemunculannya jarang adalah pada kelas interval 50 – 54,2. Tabel di atas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.

Gambar 7: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor Pretest Kelas Eksperimen**

b. *Pre-test* Kelas Kontrol

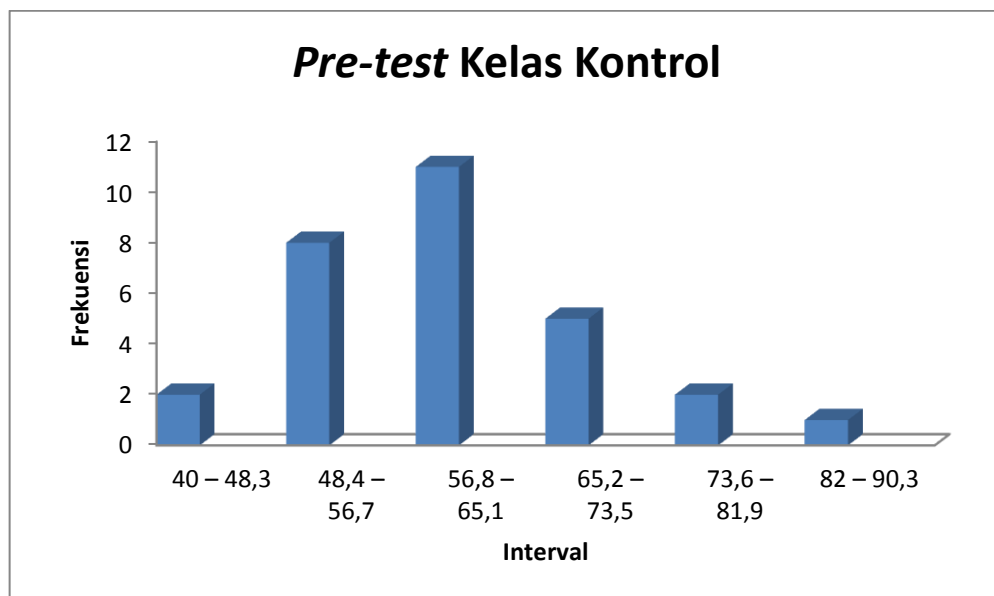
Dengan bantuan SPSS versi 15, diperoleh hasil analisis deskriptif pada *pre-test* kelas kontrol dengan nilai maksimum = 90; nilai minimum = 40; rata-rata

(Mean) = 61,5; nilai tengah (Median) = 65; Modus = 65 dan simpangan baku = 10,3. Sedangkan skor *pre-test* kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 14: **Distribusi Frekuensi Skor Pretest Kelas Eksperimen**

No.	Kelas interval	Frekuensi absolut	Frekuensi kumulatif	Frekuensi relatif (%)
1.	40 – 48,3	2	6,9	6,9
2.	48,4 – 56,7	8	34,5	27,6
3.	56,8 – 65,1	11	72,4	37,9
4.	65,2 – 73,5	5	89,65	17,2
5.	73,6 – 81,9	2	96,55	6,9
6.	82 – 90,3	1	100	3,5
	Jumlah	29		100

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90,3 sedangkan nilai terendah adalah 40. Nilai yang paling sering muncul adalah pada kelas interval 56,8 – 65,1 sedangkan nilai yang frekuensi kemunculannya jarang adalah pada kelas interval 82 – 90,3. Tabel di atas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.



Gambar 8: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Kelas Kontrol**

2. Data Uji-t *Pre-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil perhitungan uji-t *pre-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 15: Ringkasan Hasil Perhitungan Uji-t *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata	$t_{hitung} (t_h)$	$t_{tabel} (t_t)$	db	P
Eksperimen	64,5	1,153	1,671	59	0,254
Kontrol	61,5				

Keterangan:

db : derajat kebebasan (*degree of freedom*)

P : Probabilitas

Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} (t_h)$ sebesar 1,153. Setelah dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan db 59 sebesar 1,671 diperoleh hasil bahwa t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} (**1,153 < 1,671**) artinya tidak ada perbedaan yang signifikan pada *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Deskripsi Data Skor *Post-test* Keterampilan Menyimak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

a. *Post-Test* Kelas Eksperimen

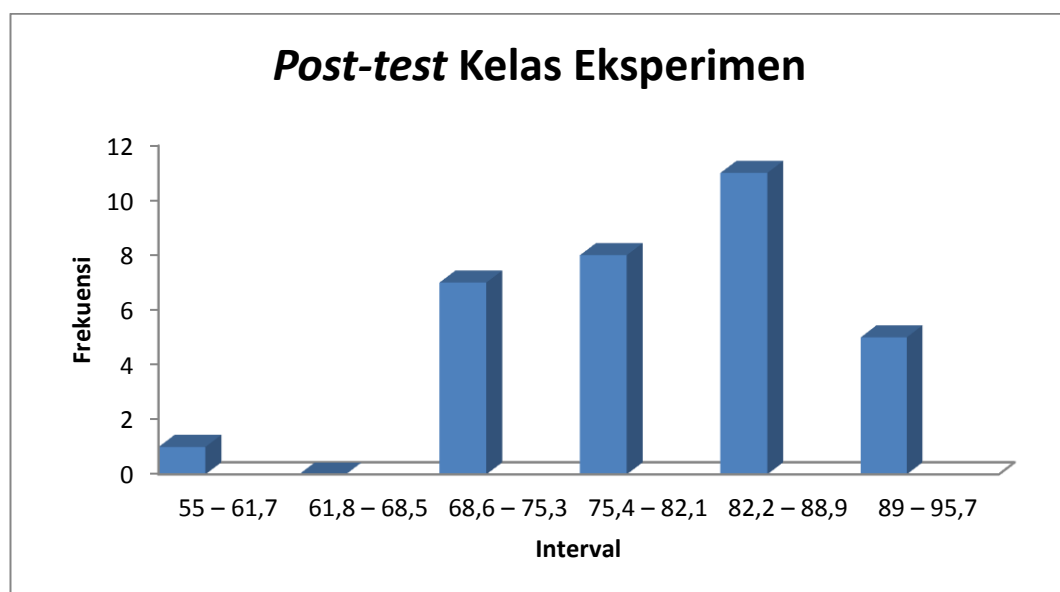
Dengan bantuan SPSS versi 15, diperoleh hasil analisis deskriptif pada *post-test* kelas eksperimen dengan nilai maksimum = 95; nilai minimum = 55; rata-rata (Mean) = 80,8; nilai tengah (Median) = 82,5; Modus = 85 dan simpangan

baku = 8,14. Sedangkan skor *pre-test* kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 16: **Distribusi Frekuensi Skor Pretest Kelas Eksperimen**

No.	Kelas interval	Frekuensi absolut	Frekuensi kumulatif	Frekuensi relatif (%)
1.	55 – 61,7	1	3,125	3,125
2.	61,8 – 68,5	0	3,125	0
3.	68,6 – 75,3	7	25	21,875
4.	75,4 – 82,1	8	50	25
5.	82,2 – 88,9	11	84,375	34,375
6.	89 – 95,7	5	100	15,625
	Jumlah	32		100

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 95,7 sedangkan nilai terendah adalah 55. Nilai yang paling sering muncul adalah pada kelas interval 82,2 – 88,9 sedangkan nilai yang frekuensi kemunculannya jarang adalah pada kelas interval 61,8 – 68,5. Tabel di atas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.



Gambar 9: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Kelas Eksperimen**

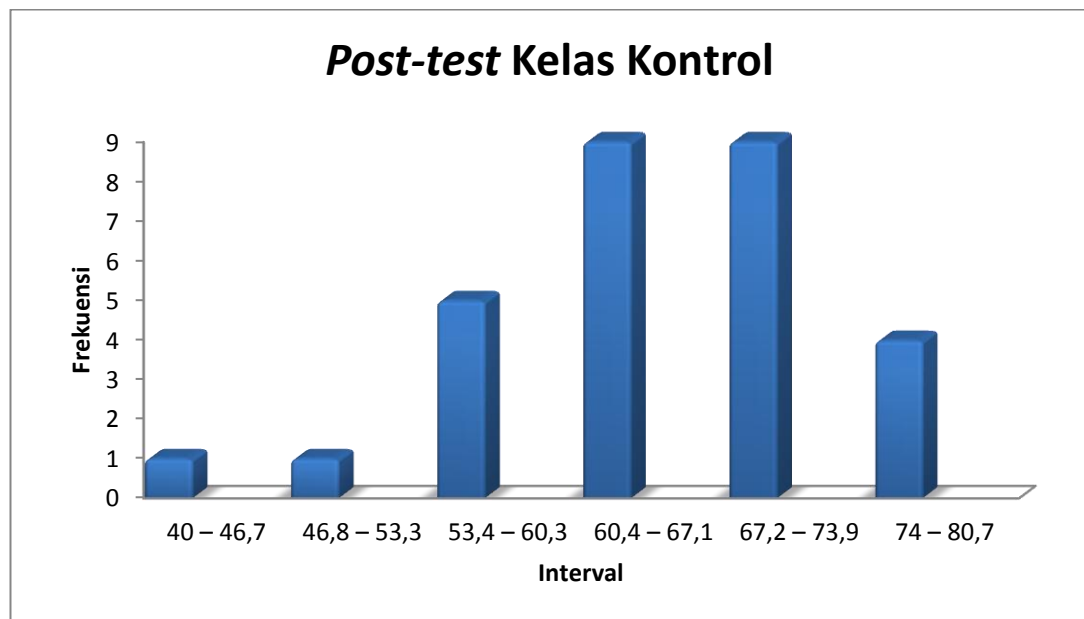
b. *Post-test* Kelas Kontrol

Dengan bantuan SPSS versi 15, diperoleh hasil analisis deskriptif pada *post-test* kelas kontrol dengan nilai maksimum = 80; nilai minimum = 40; rata-rata (Mean) = 65,7; nilai tengah (Median) = 65; Modus = 70 dan simpangan baku = 8,42. Sedangkan skor *pre-test* kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 17: Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Kelas Eksperimen

No.	Kelas interval	Frekuensi absolut	Frekuensi kumulatif	Frekuensi relatif (%)
1.	40 – 46,7	1	3,45	3,45
2.	46,8 – 53,3	1	6,9	3,45
3.	53,4 – 60,3	5	24,14	17,24
4.	60,4 – 67,1	9	55,17	31,03
5.	67,2 – 73,9	9	86,2	31,03
6.	74 – 80,7	4	100	13,8
	Jumlah	29		100

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80,7 sedangkan nilai terendah adalah 40. Nilai yang paling sering muncul adalah pada kelas interval 60,4 – 67,1 dan 67,2 – 73,9 sedangkan nilai yang frekuensi kemunculannya jarang adalah pada kelas interval 40 – 46,7 dan 46,8 – 53,3. Tabel di atas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut.



Gambar 10: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Kelas Kontrol**

4. Data Uji-t *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil perhitungan uji-t *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 18: **Ringkasan Hasil Penghitungan Uji-t *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Rata-rata	$t_{hitung} (t_h)$	$t_{tabel} (t_t)$	db	P
Eksperimen	80,8	7,112	1,671	59	0,000
Kontrol	65,7				

Keterangan:

db : derajat kebebasan (*degree of freedom*)

P : Probabilitas

Dari hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} (t_h) sebesar 7,112. Setelah dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan db 59 sebesar 1,671 diperoleh hasil bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (**7,112 > 1,671**) artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

5. Uji Gain Score

Uji Gain score dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Bingo dalam pembelajaran menyimak siswa kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta. Perbedaan prestasi dapat dinyatakan apabila *gain* kelas eksperimen lebih tinggi daripada *gain* kelas kontrol. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai *gain* kelas eksperimen 0,5 dan *gain* kelas kontrol 0,2. Hasil tersebut membuktikan bahwa nilai *gain* kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai *gain* kelas kontrol. Kategori pemerolehan *gain score* adalah $(\langle g \rangle) > 0,7 = \text{tinggi}$; $0,7 > (\langle g \rangle) < 0,3 = \text{sedang}$; $(\langle g \rangle) < 0,3 = \text{rendah}$. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai *gain* sebesar 0,5 yang berarti kategori yang dihasilkan pada taraf sedang, dapat diartikan bahwa penggunaan media Bingo dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis lebih efektif dibandingkan tanpa menggunakan media Bingo.

6. Pengujian Hipotesis

a. Hasil Uji Hipotesis Pertama

Dalam uji hipotesis pertama terdapat dua macam hipotesis, yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dalam penelitian ini berbunyi ada perbedaan yang signifikan keterampilan menyimak bahasa Prancis antara kelompok siswa yang diajar menggunakan media Bingo dengan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan media

Bingo. Hipotesis nol (H_0) dalam uji hipotesis pertama berbunyi tidak ada perbedaan yang signifikan keterampilan menyimak bahasa Prancis antara kelompok siswa yang diajar menggunakan media Bingo dengan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan media Bingo. Apabila nilai t_{hitung} (t_h) lebih besar dari t_{tabel} (t_t) dengan taraf kesalahan 5% dan db 59 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 19: Uji-t *post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	t_{hitung} (t_h)	T_{tabel} (t_t)	db	P	Keterangan
Post-test	7,112	1,671	59	0,000	$t_h > t_t =$ signifikan

Dari hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} (t_t) sebesar 7,112. Setelah dikonsultasikan dengan t_{tabel} (t_t) pada taraf signifikansi 5% dan db 59, nilai t_{hitung} (t_h) adalah 1,671. Maka nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (**7,112 > 1,671**) sehingga H_0 yang berbunyi tidak ada perbedaan yang signifikan keterampilan menyimak bahasa Prancis antara kelompok siswa yang diajar menggunakan media Bingo dan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan media Bingo **ditolak**. Dengan demikian, H_a yang berbunyi ada perbedaan yang signifikan keterampilan menyimak antara kelompok siswa yang diajar menggunakan media Bingo dan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan media Bingo **diterima**.

b. Hasil Uji Hipotesis Kedua

Dalam uji hipotesis kedua terdapat dua macam hipotesis, yaitu Hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) dalam uji hipotesis kedua ini berbunyi penggunaan media Bingo lebih efektif daripada tanpa

menggunakan media Bingo. Sedangkan hipotesis nol (H_0) dalam uji hipotesis kedua ini berbunyi penggunaan media Bingo sama efektifnya daripada tanpa menggunakan media Bingo.

Uji hipotesis kedua ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media Bingo dalam pembelajaran menyimak bahasa Prancis. Untuk mengetahui peningkatan skor kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 20: Hasil Peningkatan Skor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Mean	Peningkatan Skor
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	64,5	16,3
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	80,8	
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	61,9	3,8
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	65,7	

Dari hasil penghitungan diperoleh peningkatan skor kelas eksperimen sebesar 16,3 dan peningkatan kelas kontrol sebesar 3,8. Sehingga dapat diartikan bahwa hasil peningkatan skor kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Dilihat dari perbedaan mean *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, mean kelompok eksperimen lebih besar dari mean kelompok kontrol $80,8 > 65,7$. Selain itu, data *posttest* kelompok eksperimen yang diperoleh dihitung menggunakan rumus *gain score*. Kategori pemerolehan *gain score* adalah $(<g>) > 0,7$ = tinggi; $0,7 > (<g>) < 0,3$ = sedang; $(<g>) < 0,3$ = rendah. Dari hasil

penghitungan diperoleh nilai *gain score* 0,5 yang artinya penggunaan media Bingo efektif kategori sedang untuk pembelajaran menyimak bahasa Prancis.

Dari pernyataan di atas dapat dinyatakan bahwa H_a yang berbunyi penggunaan media Bingo dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis lebih efektif dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan media Bingo **diterima**. Maka hipotesis nol (H_0) yang berbunyi penggunaan media Bingo dalam pembelajaran menyimak bahasa Prancis sama efektifnya dengan pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis tanpa menggunakan media Bingo **ditolak**.

C. Pembahasan

1. **Ada perbedaan prestasi menyimak bahasa Prancis antara kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan media Bingo dan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan media Bingo.**

Berdasarkan hasil uji hipotesis pertama, dapat diketahui adanya perbedaan nilai akhir keterampilan menyimak bahasa Prancis pada kelompok siswa yang diajar menggunakan media Bingo dan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan media Bingo. Hal tersebut dapat dilihat dari penghitungan t_{hitung} yang nilainya lebih besar dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis dengan menggunakan media Bingo dapat menyebabkan adanya perbedaan nilai akhir pada kelompok siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Pengajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis menggunakan media Bingo lebih efektif daripada tanpa menggunakan media Bingo.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang kedua diketahui bahwa rerata nilai akhir kelas eksperimen dan rerata nilai kelas kontrol mengalami peningkatan. Namun, rerata nilai akhir kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rerata nilai kelas kontrol. Selain itu juga diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 0,5 yang sesuai dengan kategori nilai *gain score*. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Bingo dalam pembelajaran menyimak bahasa Prancis lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menyimak bahasa Prancis tanpa menggunakan media Bingo.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Waktu penelitian yang terbatas yaitu selama kurang lebih satu setengah bulan, dengan pelakuan/ *treatment* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing sebanyak tiga kali memungkinkan pencapaian hasil yang kurang maksimal.
2. Dalam proses penelitian di lembaga sekolah, memungkinkan antar kelompok siswa saling berinteraksi sehingga bias penelitian dapat terjadi.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan prestasi menyimak bahasa Prancis antara kelompok siswa yang diajar menggunakan media Bingo dan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan media Bingo.
2. Pengajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis menggunakan media Bingo lebih efektif daripada tanpa menggunakan media Bingo.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka implikasi dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media Bingo dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran bahasa Prancis, karena menarik minat siswa terhadap pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis, sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyimak bahasa Prancis.
2. Penggunaan media Bingo efektif digunakan dalam pengajaran keterampilan menyimak bahasa Prancis, sehingga sekolah diharapkan dapat mendukung guru untuk menerapkan penggunaan media

pembelajaran yang variatif dan inovatif dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Prancis.

3. Guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dan menarik untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran, seperti halnya media Bingo yang sudah terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak bahasa Prancis siswa di kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta.

C. Saran-saran

1. Bagi pengajar

Para pengajar diharapkan memanfaatkan media dalam pembelajaran, sehingga aktivitas belajar mengajar di kelas lebih variatif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media Bingo untuk pembelajaran menyimak bahasa Prancis.

2. Sekolah diharapkan mendukung dengan memberikan fasilitas yang beragam sehingga dapat membantu proses pembelajaran.
3. Bagi penelitian selanjutnya

Media Bingo merupakan salah satu alternatif yang efektif digunakan dalam pengajaran keterampilan menyimak. Namun penggunaan media ini masih bisa dikembangkan. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya akan terus ada perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Efendi, Anwar. 2008. *Bahasa dan Sastra: dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Hermawan, Herry. 2012. *Menyimak Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Nurgiantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita karya.
- Sadiman, dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setyadi, Bambang. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugar, Steve dan Kim, Kostoroski, Sugar. *Primary Games*. San Fransisco: Jossey Bass.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI.
- Tagliante, Christine. 2001. *L'évaluation*. Paris: CLE International.
- Tarigan, Henry G. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- <http://www.gamedesire.com/2014/03/18/pengertian-permainan-bingo/> diunduh pada tanggal 17 Januari 2014.
- <http://edubakery.com/Bingo-Cards>. diunduh pada tanggal 17 Januari 2014.

Lampiran I

Instrumen Penelitian

Soal Uji Coba

Soal Pretest

Soal Posttest

Soal Tes Awal (*pretest*)

Hari / tanggal :

Jam :

Kelas :

A. Écoutez et cochez l'activité!

Dengarkan dan berilah tanda √ pada aktivitas yang sesuai dengan dialog!

No	activité	1	2	3	4	5
1.	Piscine					
2.	Cinéma					
3.	Match de foot					
4.	Leçon de danse					
5.	Bibliothèque					

B. Écoutez et cochez l'heure!

Dengarkan dan berilah tanda √ pada jam yang sesuai dengan dialog!

No	L'heure	1	2	3	4	5
1.	7 heures					
2.	3 heures					
3.	6 heures					
4.	7 heures 30					
5.	5 heures					

C. Écoutez et complétez le petit texte ci-dessous avec les mots suivants!

Dengarkan dan lengkapi paragraf berikut dengan kata-kata yang tersedia!

- a. douche, b. pars, c. reprends, d. couche, e. travaille, f. petit déjeuner, g. m'habille, h. lève, i. dîne, j. pause

Je me tous les matins à six heures trente, puis je nourris mon chat, enfin vers six heures trente-cinq, quarante, je vais prendre ma Je ensuite, puis je déjeune, je prends mon petit déjeuner, pardon. Vers les sept heures et demi, euh, j'ai fini Je au travail.

J'arrive au travail à huit heures. Je jusqu'à midi. A midi, je fais une déjeuner jusqu'à une heure quinze, treize heures quinze. Je le travail à treize heures quinze jusqu'à dix-sept heures... quinze.

A dix-sept heures quinze, je sors je n'habite pas très loin de mon bureau, donc à dix-sept heures vingt-cinq, je suis chez moi. Puis, euh, avec mon amie, on le soir vers dix-huit heures trente, dix-neuf heures. On dîne tôt. Et ensuite, je vais sur l'ordinateur ou regarde la télé. Je me vers vingt-trois heures trente.

Soal Post-Test

Écoutez le dialogue, et choisissez vrai ou faux!

Dengarkan dialog, kemudian pilihlah benar atau salah dengan memberi tanda x pada kolom yang sesuai!

N°.	Affirme	Vrai	Faux
1.	Marie cherche la poste de la Victoire.		
2.	Elle doit aller tout droit jusqu'à la Cathédrale, ensuite elle tourne à droite avant la Cathédrale.		
3.	La Cathédrale est près du Cours Pasteurs.		
4.	Johan va aller à la banque de Paris.		
5.	Il va passer devant une épicerie.		
6.	Elle tourne à gauche et la banque est à 100 mètres		
7.	La banque est à côté du cinéma.		
8.	Madame Jaubert veut un sandwich au jambon et une salade de légumes.		
9.	Comme boissons, madame Jaubert prend une grand bouteille d'eau et un petit jus d'orange.		
10.	Comme dessert, elle prend la mousse au chocolat.		
11.	À la cafétaria, on peut commander pour manger sur place ou emporter.		
12.	Elle veut emporter toutes les nourritures qu'elle commande.		
13.	Elle a reçu la monnaie 3.50 euros.		
14.	Elle demande la moutarde et le mayonnaise au serveur.		
15.	Les serviettes et les pailles se trouvent à côté des tables.		
16.	Madame Maxime veut 2 douzaines d'oeufs.		
17.	Elle veut 1 kilo de sucre en poudre et 6 tranches de jambon.		
18.	Il n'y a plus de sucre en poudre.		
19.	Elle veut une grande bouteille d'huile d'olive.		
20.	Elle doit payer 26.14 euros.		

Lampiran II

Daftar Nilai Penelitian

Nilai Kelas Uji Coba

Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No.	Nilai Uji Coba Instrumen	Pretest Kelas Eksperimen	Pretest Kelas Kontrol	Posttest Kelas Eksperimen	Posttest Kelas Kontrol
1.	85	70	65	55	70
2.	95	65	70	70	65
3.	95	70	65	90	70
4.	90	50	70	70	60
5.	45	50	40	80	65
6.	85	60	60	85	60
7.	85	65	65	75	65
8.	25	70	45	70	65
9.	80	70	60	85	55
10.	95	60	75	80	40
11.	40	55	50	80	75
12.	55	60	50	85	70
13.	65	55	55	90	65
14.	70	65	60	90	80
15.	65	65	55	85	65
16.	80	70	65	85	75
17.	80	75	65	95	70
18.	65	75	55	90	70
19.	75	75	65	85	55
20.	80	65	70	75	70
21.	65	75	55	85	60
22.	80	70	70	85	65
23.	65	65	55	80	50
24.	85	55	75	80	65
25.	100	60	90	80	70
26.	80	55	70	85	80
27.	80	65	65	80	65
28.	50	75	60	85	70
29.	45	65	50	85	70
30.	90	55		80	
31.		70		70	
32.		65		70	

Lampiran III

RPP Penelitian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Prodi / Fakultas	: Pendidikan Bahasa Perancis / FBS UNY
Nama Sekolah	: SMA Negeri 6 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Perancis (Compréhension Orale)
Kelas / Semester	: XI IPA 5 (Kelas Eksperimen)/ 2
Pertemuan ke -	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 30 menit (1 kali pertemuan)
Standar Kompetensi	: Mendengarkan Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang arah.
Kompetensi Dasar	: Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang arah.

A. Indikator :

1. Mencocokkan gambar dengan wacana lisan tentang arah yang didengar.
2. Menjawab pertanyaan dengan mengenai dialog/ wacana lisan tentang arah.

B. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa mampu mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar tentang arah dengan benar.
2. Siswa mampu menjawab pertanyaan mengenai dialog/ wacana lisan tentang arah dengan benar.

C. Materi Pembelajaran

Tema: *Les Directions*

A. *Savoir-faire*:

- *Demander et indiquer le chemin*

B. *Grammaire*

- *les verbes vouloir et pouvoir*
- *les présentatifs c'est/ ce sont; il (elle) est, ils (elles) sont*

C. Vocabulaire

- *Les expressions de lieu; à droite, à gauche, tout droit, en face de, entre*
- *La ville, les commerces, les services, les monuments*

D. Metode Pembelajaran

Materi akan disampaikan dengan menggunakan pendekatan komunikatif yang bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Prancis dalam situasi yang sebenarnya sesuai dengan fungsi bahasa yaitu sebagai alat komunikasi atau sarana untuk melaksanakan maksud komunikatif.

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN			
No	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
A.	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	60 menit
1.	Membuka pelajaran dengan memberi salam. <i>Bonjour à tous!</i> <i>Comment allez-vous aujourd'hui?</i> Guru menjawab : <i>Je vais bien aussi. Merci.</i>	Siswa menjawab salam guru. <i>Bonjour!</i> <i>Bien, merci. Et vous?</i>	2 menit
2.	Melakukan apersepsi dengan memperkenalkan kepada siswa seputar materi yang akan dibahas yaitu: <i>Les Directions</i>	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	
B.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	Alokasi waktu
1.	Guru memperkenalkan	Siswa mendengarkan	35

	kosakata tentang arah. <i>La Ville</i> 1. <i>Le coin de la rue</i> 2. <i>Un quartier</i> 3. <i>Un commerce</i> 4. <i>Une statue</i> 5. <i>Un immeuble</i> 6. <i>Une place</i> 7. <i>Une rue</i> 8. <i>Une église</i> 9. <i>Une boulangerie</i> 10. <i>Un restaurant</i> 11. <i>Une épicerie</i> 12. <i>Une bibliothèque</i> 13. <i>Une station de métro</i> 14. <i>L'office du tourisme</i> <i>Localiser</i> 1. <i>un plan</i> 2. <i>un chemin</i> 3. <i>à gauche</i> 4. <i>à droite</i> 5. <i>tout droit</i> 6. <i>entre</i> 7. <i>en face de</i> 8. <i>à côté de</i> 9. <i>jusqu'à</i> 10. <i>tourner</i> 11. <i>continuer</i> 12. <i>prendre</i> 13. <i>passer</i>	penjelasan guru.	
2.	Guru memutar video yang	Siswa menyimak video yang	

	<p>berisi tentang cara pelafalan dalam bahasa Prancis tentang arah yang disertai dengan gambar.</p> <p>Setelah memutar video guru bertanya kepada siswa apakah ada yang belum dipahami.</p> <p><i>“Est-ce qu’il y a des questions à poser?”</i></p> <p>Guru menjelaskan dengan gambar atau contoh kalimat.</p>	<p>diputar oleh guru.</p> <p>Siswa bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum dipahami.</p>	
3.	<p>Guru memberikan latihan kepada siswa untuk mencocokkan gambar dengan audio yang diputar.</p> <p>“Saya akan memutar audio mp3 mengenai arah, dan tugas kalian adalah mencari gambar yang sesuai dengan audio. Silakan tunjuk jari apabila kalian bisa menjawab. Kalian paham?”</p> <p>Guru menampilkan gambar, dan memutar audio.</p>	<p>Siswa memperhatikan penjelasan guru.</p> <p>Siswa mendengarkan dengan seksama, kemudian siswa yang bisa menemukan gambar yang sesuai dengan audio tunjuk jari dan menjawab pertanyaan.</p>	
4.	<p>Guru memperkenalkan media yang akan dipakai dalam pembelajaran, yaitu audio mp3 dan lembar bingo. Dan dilanjutkan dengan</p>	<p>Siswa mendengarkan penjelasan guru.</p>	

	<p>menjelaskan tata cara permainan yang akan dilakukan.</p> <p>“Sekarang kita akan melakukan sebuah permainan, yang bernama bingo. Saya akan memutar lebih dahulu audio yang berisi dialog tentang arah sebanyak dua kali. Kemudian akan saya bagikan kartu bingo. Kalian baca baik-baik isi dari kartu bingo kalian. Saya akan mengajukan pertanyaan tentang isi dari audio tersebut, dan tugas kalian adalah mencari jawaban. Jawaban dari pertanyaan yang saya ajukan ada di dalam lembar bingo. Kalian cari jawaban dengan menyimak audio dan lingkarilah kalimat yang menjawab pertanyaan dengan menyimak audio. Dan bagi kelompok yang telah berhasil menemukan jawabannya, silahkan kalian katakan “Bingo!”. Lakukan kegiatan ini dengan tenang supaya kalian bisa menyimak dengan baik. Ada pertanyaan?”</p>	<p>Siswa bertanya mengenai tata cara permainan yang belum dipahami.</p>	
--	--	---	--

4.	<p>Guru membagi kelas menjadi 8 kelompok, kemudianguru memutar audio mp3 tentang <i>la direction</i> sebanyak dua kali dan meminta siswa untuk menyimak baik-baik audio yang sedang dimainkan.</p> <p>“saya akan memutar audio mp3 tentang <i>la direction</i> sebanyak dua kali, kalian simak baik2. Kalian siap?”</p> <p>Setelah dua kali memperdengarkan audio kepada siswa guru membagikan lembar Bingo kepada siswa dan meminta siswa untuk membaca dengan seksama lembar bingo, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.</p> <p>1. <i>Qu'est-ce qu'il doit faire pour aller au rond-point?</i> 2. <i>Qu'est-ce qu'il doit faire pour aller de rond-point à la station service?</i></p> <p>Guru memutar audio.</p>	<p>Siswa melaksanakan perintah dengan membuat kelompok.</p> <p>Siswa menjawab: “siap bu guru.”</p> <p>Siswa menyimak audio mp3 yang diputar oleh guru.</p> <p>Siswa menjawab “Paham Bu.”</p> <p>Siswa melaksanakan perintah.</p> <p>Siswa menyimak sambil mencari jawaban yang ada pada lembar bingo.</p>	15 menit
5.	<p>Setelah melakukan permainan bingo, guru memberikan tugas soal latihan kepada siswa. soal</p>	<p>Siswa mengerjakan tugas.</p>	

	latihan berupa lembar bingo, namun siswa harus mengerjakan sendiri-sendiri.		
6.	Bersama dengan siswa, guru mengkoreksi hasil tugas latihan siswa. “mari sekarang kita koreksi bersama-sama hasil tugas latihan kalian.”	Siswa mengkoreksi hasil pekerjaan siswa lain dengan didampingi oleh guru.	
C.	Kegiatan Penutup	Kegiatan Penutup	Alokasi waktu
1.	Merangkum dan membahas secara singkat materi pelajaran yang baru saja diajarkan dengan memainkan video yang berisi gambar tentang arah dan meminta siswa untuk menyebutkan dalam bahasa Prancis.	Siswa memperhatikan dan melaksanakan perintah dengan baik.	8 menit
2.	Guru bertanya apakah siswa sudah paham dengan materi yang disampaikan. “ <i>vous avez compris?</i> ”	Siswa menjawab “ <i>oui, madame.</i> ”	
3.	Guru menutup pelajaran dengan memberi salam perpisahan. <i>ça suffit pour aujourd’hui.</i> <i>Merçi beaucoup. Au revoir !</i>	Siswa menjawab salam guru. <i>Au revoir !</i>	

F. Alat / Bahan / Sumber Bahan




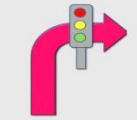

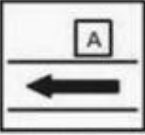





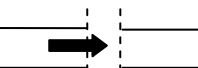


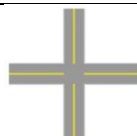
- Sumber Bahan : Materi pelajaran diambil dari buku *methode de français "Le Mag 2"* halaman 12 dan Youtube.
- Media : Audio mp3 dan lembar Bingo.

G. Alat Pembelajaran : laptop, lcd proyektor dan speaker

H. Materi Soal Latihan

Écoutez l'audio, puis trouvez les images qui conviennent!

Dengarkan audio, kemudian temukan gambar yang tepat sesuai dengan audio!

No.	image	No.	image	No.	image
a.		e.		i.	
b.		f.		j.	
c.		g.		k.	
d.		h.		l.	
e.		10.		15.	

Indication de direction



Dialogue

Cédric : Pouvez-vous m'indiquer la station service s'il vous plaît?

Vincent : Bien sûr, suivez la rue qui longe la rivière. En direction d'aix, prenez ensuite la deuxième rue à droite. Au bout de la rue, tournez à droite. Puis traversez la rivière sur le pont neuf. À l'intersection tournez à gauche. Continuez la rue jusqu'au bout, et là, tournez à droite. Continuez tout droit jusqu'à un rond-point. Faites le tour du rond-point. Et reprenez l'autoroute dans l'autre sens. La première à droite est un sens interdit et tournez dans la deuxième. Vous passez juste une banderole, et enfin, tournez tout de suite à droite. La station et à 50 mètres à votre droite.

Cédric : Merci

Écoutez le dialogue et cherchez les phrases qui répond aux questions, et puis dites Bingo si vous avez réussi à faire une ligne verticale, horisontale ou diagonale!

Simak dan carilah kalimat yang sesuai dengan dialog dan menjawab pertanyaan, kemudian ketakan Bingo jika anda berhasil membuat pola vertikal, horisontal atau diagonal!

Les questions:

1. *Qu'est-ce qu'il doit faire pour aller au rond-point?*

2. *Qu'est-ce qu'il doit faire pour aller de rond-point à la station service?*

BINGO					
d. passez juste une banderole	a. faites le tour du rond-points	e. tournez tout de suite à droite	c. tournez dans la deuxième	f. la station et à 50 mètres à votre droite	b. reprenez l'autoroute dans l'autre sens
la première rue tournez à gauche	passez deux banderoles	continuez la rue jusqu'au bout	traversez le parc	tournez à gauche	au bout de la rue, tournez à gauche
continuez tout droit jusqu'à la statue	la station est 500 mètres à votre droite	la première à gauche est un sens interdit	prenez la troisième rue	continuez tout droit jusqu'à un sens interdit	à l'intersection, tournez à droite
5. à l'intersection, tournez à gauche	1 suivez la rue qui longe la rivière	3 au bout de la rue, tournez à droite	4. traversez la rivière sur le pont neuf	2 prenez la deuxième rue à droite.	6. continuez tout droit jusqu'à un rond-point

Soal Latihan

Écoutez le dialogue et cherchez les phrases qui répond aux questions, et puis dites Bingo si vous avez réussi à faire une ligne verticale, horizontale ou diagonale! Simak dan carilah kalimat yang sesuai dengan dialog dan menjawab pertanyaan, kemudian ketakan Bingo jika anda berhasil membuat pola vertikal, horizontal atau diagonal!

Les questions:

1. *Qu'est-ce que Cédric doit faire pour aller au rond-point?*
2. *Qu'est-ce que Cédric doit faire pour aller de rond-point à la station service?*

BINGO			
la première rue tournez à gauche	au bout de la rue, tournez à droite	continuez la rue jusqu'au bout	Passez juste une banderole
continuez tout droit jusqu'à la statue	suivez la route qui longe la rivière	<i>la première à gauche est un sens interdit</i>	faites le tour du rond- point
la station est 500 mètres à votre droite	à l'intesection, tournez à gauche	tournez à gauche	tournez tout de suite à droite
au bout de la rue, tournez à gauche	prenez la deuxième rue à droite	prenez la troisième rue	Tournez dans la deuxième
passez deux banderoles	traversez larivière sur le pont neuf	à l'intersection, tournez à droite	Reprenez l'autoroute dans l'autre sens
traversez le parc	continuez tout droit jusqu'à un rond-point	continuez tout droit jusqu'à un sens interdit	la stasion est à 50 metres à votredroite

Kunci jawaban:

BINGO			
la première rue tournez à gauche	3 au bout de rue, tournez à droite	continuez la rue jusqu'au bout	D passez juste une banderole
continuez tout droit jusqu'à la statue	1 suivez la route qui longe la rivière	<i>la première à gauche est un sens interdit</i>	A faites le tour du rond-point
la station est 500 mètres à votre droite	5 à l'intersection, tournez à gauche	tournez à gauche	E tournez tout de suite à droite
au bout de la rue, tournez à gauche	2 prenez la deuxième rue à droite	prenez la troisième rue	C tournez dans la deuxième
passez deux banderoles	4 traversez la rivière sur le pont neuf	à l'intersection, tournez à droite	B reprenez l'autoroute dans l'autre sens
traversez le parc	6 continuez tout droit jusqu'à un rond-point	continuez tout droit jusqu'à un sens interdit	F la station et à 50 mètres à votre droite

on notera 2 points par le cercle correctement placée.

Grille de correction et barème de notation : test sur 24 points.

Pour obtenir une note sur 10 : $\frac{\text{note de l'élève} \times 10}{24}$

Yogyakarta, 23 April 2014

Menyetujui,
Guru Pembimbing,

Mahasiswa,

Riyantiarni, S. Pd.
NIP. 19850906 201001 2 012

Kharisma Sari
NIM. 0720424436

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Prodi / Fakultas	: Pendidikan Bahasa Perancis / FBS UNY
Nama Sekolah	: SMA Negeri 6 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Perancis (Compréhension Orale)
Kelas / Semester	: XI IPA 5 (Kelas Eksperimen)/ 2
Pertemuan ke -	: 2
Alokasi Waktu	: 2 x 30 menit
Standar Kompetensi	: Mendengarkan Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang percakapan di rumah makan.
Kompetensi Dasar	: Menjawab pertanyaan seputar wacana lisan berbentuk dialog sederhana tentang percakapan di rumah makan dengan teks yang ada secara tepat.
Indikator	: Menjawab pertanyaan tentang ujaran yang didengar tentang dialog yang terjadi di rumah makan.

I. Tujuan Pembelajaran :

Siswa mampu Menjawab pertanyaan tentang ujaran yang didengar tentang dialog yang terjadi di rumah makan.

J. Materi Pembelajaran

Tema: *Au Restaurant*

D. Savoir-faire:

- *Parler de son alimentation*
- *Commander au restaurant*

E. Grammaire

- *Article: partitifs (de la, du, de l')*
- *Expression de la quantité (un peu de, beaucoup de, quelques, assez de, trop de)*

F. Vocabulaire

- *Les aliments*
- *Les repas*

K. Metode Pembelajaran

Materi akan disampaikan dengan menggunakan pendekatan komunikatif yang bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Prancis dalam situasi yang sebenarnya sesuai dengan fungsi bahasa yaitu sebagai alat komunikasi atau sarana untuk melaksanakan maksud komunikatif.

Penyampaian materi juga akan disampaikan dengan Metode *Active Learning*. Guru hanya sebagai motivator dan siswa aktif mencari dan memahami wacana lisan mengenai makanan dan minuman.

L. Langkah-Langkah Pembelajaran

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN			
No	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
A.	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	90 menit
1.	Membuka pelajaran dengan memberi salam. <i>Bonjour à tous!</i> <i>Comment allez-vous aujourd'hui?</i> Guru menjawab : <i>Je vais bien aussi. Merci.</i>	Siswa menjawab salam guru. <i>Bonjour!</i> <i>Bien, merci. Et vous?</i>	5 menit
2.	Melakukan apersepsi dengan memperkenalkan kepada siswa seputar materi yang akan dibahas yaitu: <i>Au Restaurant</i>	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	
B.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	Alokasi waktu
1.	Guru memperkenalkan kosakata tentang makanan,	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	40

	<p>minuman dan kosakata yang berkaitan dengan situasi membeli makanan dan minuman di rumah makan.</p> <p><i>Les aliments</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Le poisson</i> 2. <i>Le poulet</i> 3. <i>Un steak</i> 4. <i>Les légumes</i> 5. <i>Les frites</i> 6. <i>La purée</i> 7. <i>Un yaourt</i> 8. <i>Le fromage</i> 9. <i>La soupe</i> 10. <i>Un fruit</i> 11. <i>Une glace</i> 12. <i>L'eau</i> 13. <i>Le pain</i> 14. <i>Un biscuit</i> 15. <i>La salade</i> 16. <i>Le beurre</i> <p><i>Les repas</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Le petit-déjeuner</i> 2. <i>le déjeuner</i> 3. <i>le dîner</i> 4. <i>le goûter</i> 5. <i>boire</i> 6. <i>manger</i> 		
2.	Guru memberikan contoh dialog di sebuah cafe. Dan menjelaskan mengenai dialog	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	

	<p>tersebut.</p> <p><i>Dialogue 1</i></p> <p><i>Employé : Monsieur, bonjour!</i></p> <p><i>Client : Bonjour. Je voudrais un café s'il vous plait.</i></p> <p><i>Employé : Un café.// voilà monsieur...3 euros.</i></p> <p><i>Client : Tenez.</i></p> <p><i>Employé : Merci.</i></p> <p><i>Dialogue 2</i></p> <p><i>Client : Bonjour, monsieur.</i></p> <p><i>Employé : Bonjour, monsieur, vous désirez?</i></p> <p><i>Client : Qu'est-ce que vous avez comme sandwich?</i></p> <p><i>Employé : Comme sandwich, il y a jambon au fromage. On a aussi des croque-monsieur.</i></p> <p><i>Client : Je vais prendre un croque-monsieur.</i></p> <p><i>Employé : Et comme boisson?</i></p> <p><i>Client : Un demi, s'il vous plait.</i></p> <p><i>Employé : Heineken? 1664? Amutel?</i></p> <p><i>Client : Une 1664.</i></p> <p><i>Employé : Alors, une 16 et un croque-monsieur.// voilà monsieur, 9 euros. S'il vous plait.</i></p>	<p>Siswa menyimak dialog dan mencatat poin-poin penting.</p>	
--	--	--	--

	<p><i>Client : Tenez.</i></p> <p><i>Employé : Merci, bon appetit.</i></p> <p><i>Client : Merci.</i></p> <p>Guru memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa mengenai dialog yang telah diputar.</p>	Siswa menjawab pertanyaan guru.	
3.	Guru memperkenalkan media yang akan dipakai dalam pembelajaran, yaitu audio mp3 dan kupon bingo. Dan dilanjutkan dengan menjelaskan tata cara permainan yang akan dilakukan.	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	
4.	<p>Guru memperkenalkan media yang akan dipakai dalam pembelajaran, yaitu audio mp3 dan lembar bingo. Dan dilanjutkan dengan menjelaskan tata cara permainan yang akan dilakukan.</p> <p>“Sekarang kita akan melakukan sebuah permainan, yang bernama bingo. Saya akan memutarkan terlebih dahulu audio yang berisi dialog tentang arahsebanyak dua kali. Kemudian akan saya bagikan</p>	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	35 menit

	<p>kartu bingo. Kalian baca baik-baik isi dari kartu bingo kalian. Saya akan mengajukan pertanyaan tentang isi dari audio tersebut, dan tugas kalian adalah mencari jawaban. Jawaban dari pertanyaan yang saya ajukan ada di dalam lembar bingo. Kalian cari jawaban dengan menyimak audio dan lingkarilah kalimat yang menjawab pertanyaan dengan menyimak audio. Dan bagi kelompok yang telah berhasil menemukan jawabannya, silahkan kalian katakan “Bingo!”. Lakukan kegiatan ini dengan tenang supaya kalian bisa menyimak dengan baik. Ada pertanyaan?”</p>		
5.	Setelah melakukan permainan bingo, guru memberikan tugas soal latihan kepada siswa seputar dialog yang diperdengarkan.	Siswa bertanya mengenai tata cara permainan yang belum dipahami.	
6.	<p>Bersama dengan siswa, guru mengkoreksi hasil tugas latihan siswa.</p> <p>“mari sekarang kita koreksi bersama-sama hasil tugas</p>	Siswa mengerjakan tugas.	
		Siswa mengkoreksi soal latihan bersama dengan guru.	

	latihan kalian.”		
C.	Kegiatan Penutup	Kegiatan Penutup	Alokasi waktu
1.	Merangkum dan membahas secara singkat materi pelajaran yang baru saja diajarkan.	Siswa memperhatikan dengan baik.	5 menit
2.	Guru bertanya apakah siswa sudah paham dengan materi yang disampaikan. “ <i>vous avez compris?</i> ”	Siswa menjawab “ <i>oui, madame.</i> ”	
3.	Guru menutup pelajaran dengan memberi salam perpisahan. <i>ça suffit pour aujourd’hui.</i> <i>Merci beaucoup. Au revoir !</i>	Siswa menjawab salam guru. <i>Au revoir !</i>	

M. Alat / Bahan / Sumber Bahan

- Sumber Bahan : Materi pelajaran yang diambil dari buku *methode de français "Le Mag 2"* halaman 30, *le point du fle* dan *français facile.*
- Media : Audio mp3 dan tabel permainan bingo.
- Alat Pembelajaran : laptop dan speaker

N. Materi Soal Latihan

Au Restaurant



Romain	Serveur du restaurant	Camille
--------	-----------------------	---------

Dialogue 1

- Serveur : Vous avez choisi?
- Romain : Oui, nous allons prendre deux formules: entrée, plat et dessert.
- Serveur : Très bien, je vous écoute.
- Romain : Comme entrée deux melons au jambon de pays.
- Serveur : Deux melons, et comme plat?
- Camille : Qu'est-ce que c'est l'Osso buco?
- Serveur : Alors c'est du veau cuit avec des tomates et des herbes. C'est très bon. Je vous recommande.
- Camille : Bien, alors un osso buco pour moi.
- Romain : Moi, je veux prendre un côte de boeuf grillé.
- Serveur : Quelle cuisson?
- Romain : À point.
- Serveur : Vous désirez boire du vin?

Romain : Une bouteille de champagne.

Serveur : Et de l'eau?

Camille : Oui, une bouteille d'eau minéral.

Serveur : Plate? Gazeuse?

Camille : Gazeuze.

Dialogue 2

Serveur : Ça vous a plus?

Camille : Oui, c'était très bien. Délicieux.

Serveur : Vous avez choisi les desserts?

Camille : Je voudrais une crème caramel.

Serveur : Ah, il n'y a pas de crème caramel dans la formule aujourd'hui.

Camille : Ah oui c'est vrai. Alors, une salade de fruits.

Serveur : Ah, désolée, il n'y a plus de salade de fruits. On a la tarte normande. Elle est excellente, la spécialité du chef.

Camille : Ah, la tarte normande alors. Toi aussi?

Romain : Oui, pareil pour moi.

Serveur : Très bien. Je vous apporte ça toute de suite.

Dialogue 3

Serveur : Vous désirez du café?

Camille : Oui, deux cafés s'il vous plait..

Romain : Et l'addition.


Serveur : Très bien.

Écoutez le dialogue et cherchez les mots qui conviennent, et puis dites Bingo si vous avez réussi à faire une ligne verticale, horizontale ou diagonale et trouvez les réponses!

Simak dan carilah kata-kata dalam tabel yang sesuai dengan dialog, kemudian ketakan Bingo jika anda berhasil membuat pola vertikal, horizontal atau diagonal yang menjawab pertanyaan!

Les questions:

1. *Qu'est-ce qu'ils commandent au serveur?*
2. *Qu'est-ce que c'est l'ossobuco?*

BINGO				
d'eau minéral	Le poisson	Vin	À point	un ossobuco
entrée	deux cafés	Le soda	des herbes	un côte de boeuf grillé
plat	salade de fruit		l'addition	melon au jambon de pays
Le fromage	des tomate	Un yaourt	crème caramel	la tarte normande
Du veau cuit	dessert	Le jus de fruits	des légumes	Une bouteille de champagne

Soal Latihan

Écoutez le dialogue et cherchez les mots qui conviennent, et puis dites Bingo si vous avez réussi à faire une ligne verticale, horisontale ou diagonale et trouvez les réponses!

Simak dan carilah kata-kata dalam lembar yang menjawab pertanyaan, kemudian ketakan Bingo jika anda berhasil membuat pola vertikal, horisontal atau diagonal!

Les questions:

1. Qu'est-ce qu'ils commandent au serveur?
2. Qu'est-ce que c'est l'ossobuco?

BINGO				
d'eau minéral	un côte de boeuf grillé	un ossobuco	Une bouteille de champagne	la tarte normande
entrée	deux cafés	des herbes	Le soda	Le poisson
plat	salade de fruit		l'addition	melon au jambon de pays
Le fromage	Le jus de fruits	Du veau cuit	crème caramel	Vin
Un yaourt	dessert	des tomates	des légumes	À point

Kunci jawaban**Grille de correction et barème de notation : test sur 10 points**

BINGO				
d'eau minéral	un côte de boeuf grillé	un ossobuco	Unebouteille de champagne	la tarte normande
entrée	deux cafes	des herbes	Le soda	Le poisson
plat	salade de fruit		l'addition	melon au jambon de pays
Le fromage	Le jus de fruit	Du veau cuit	crème caramel	Vin
Un yaourt	dessert	des tomates	des légumes	À point

On notera 1 point par cercle correctement placée. 10 cercle = 10 points.

Grille de correction et barème

Test sur 10 points, 1 point par bonne réponse.

$$\text{Note sur 10} = \frac{\text{note de l'élève} \times 10}{10}$$

Yogyakarta, 1 Mei 2014

Menyetujui,

Guru pembimbing,

Mahasiswa,

Riyantiarni, S. Pd.
NIP. 19850906 201001 2 012

Kharisma Sari
NIM. 0720424436

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Prodi / Fakultas : Pendidikan Bahasa Perancis / FBS UNY

Nama Sekolah : SMA Negeri 6 Yogyakarta

Mata Pelajaran : Bahasa Perancis (Compréhension Orale)

Kelas / Semester : XI IPA 5 (Kelas Eksperimen)/ 2

Pertemuan ke - : 3

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

Standar Kompetensi : Mendengarkan

Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang percakapan di sebuah pasar.

Kompetensi Dasar : Menentukan benar/ salah wacana lisan berbentuk dialog sederhana tentang percakapan yang terjadi di pasar dengan teks yang ada secara tepat.

Indikator :

1. Menentukan benar/ salah wacana lisan berbentuk dialog sederhana tentang percakapan di pasar dengan teks yang ada secara tepat.

O. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa mampu menentukan benar/ salah wacana lisan berbentuk dialog sederhana tentang percakapan di pasar dengan teks yang ada secara tepat.

P. Materi Pembelajaran

Tema: *Au marché*

G. *Savoir-faire*:

- *Faire des achats*
- *Exprimer une quantité*

H. *Grammaire*

- *Les articles partitifs du, de la, de l'*
- *Les adverbes de quantité: beaucoup, un peu, trop, assez*

- *L'interrogation avec combien*

I. Vocabulaire

- *Les états d'âme et les sensations*

Q. Metode Pembelajaran

Materi akan disampaikan dengan menggunakan pendekatan komunikatif yang bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Prancis dalam situasi yang sebenarnya sesuai dengan fungsi bahasa yaitu sebagai alat komunikasi atau sarana untuk melaksanakan maksud komunikatif.

Penyampaian materi juga akan disampaikan dengan Metode *Active Learning*. Guru hanya sebagai motivator dan siswa aktif mencari dan memahami wacana lisan mengenai arah.

R. Langkah-Langkah Pembelajaran

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN			
No	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
A.	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	60 menit
1.	Membuka pelajaran dengan memberi salam. <i>Bonjour à tous!</i> <i>Comment allez-vous aujourd'hui?</i> Guru menjawab : <i>Je vais bien aussi. Merci.</i>	Siswa menjawab salam guru. <i>Bonjour!</i> <i>Bien, merci. Et vous?</i>	2 menit
2.	Melakukan apersepsi dengan memperkenalkan kepada siswa seputar materi yang akan dibahas yaitu: <i>Au Marché</i>	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	
B.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	Alokasi waktu
1.	Guru memperkenalkan	Siswa mendengarkan	35

	<p>kosakata tentang bahan makanan, buah-buahan dan sayur-sayuran.</p> <p><i>L'argent de poche</i></p> <p><i>Un billet</i></p> <p><i>Un euro</i></p> <p><i>Recevoir</i></p> <p><i>Rendre un service</i></p> <p><i>Économiser</i></p> <p><i>Dépenser/ une dépense</i></p> <p><i>Coûter</i></p> <p><i>Payer</i></p> <p><i>Cher/ chère</i></p> <p><i>Un prix</i></p> <p><i>Les Aliments</i></p> <p><i>Le poisson</i></p> <p><i>Le poulet</i></p> <p><i>Un steak</i></p> <p><i>Les légumes</i></p> <p><i>La viande</i></p> <p><i>Le lait</i></p> <p><i>Le yaourt</i></p> <p><i>Le pain</i></p> <p><i>Les frites</i></p>	penjelasan guru.	
2.	<p>Guru memutarakan dialog yang memuat tentang mengungkapkan aktivitas jual beli di sebuah pasar tradisional. Kemudian guru menjelaskan kepada siswa tentang dialog tersebut.</p>	Siswa memperhatikan penjelasan guru.	

3.	Guru memperkenalkan media yang akan dipakai dalam pembelajaran, yaitu audio mp3 dan tabel permainan bingo. Dan dilanjutkan dengan menjelaskan tata cara permainan yang akan dilakukan.	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	
4.	<p>Guru memperkenalkan media yang akan dipakai dalam pembelajaran, yaitu audio mp3 dan lembar bingo. Dan dilanjutkan dengan menjelaskan tata cara permainan yang akan dilakukan.</p> <p>“Sekarang kita akan melakukan sebuah permainan, yang bernama bingo. Saya akan memutar terlebih dahulu audio yang berisi dialog tentang arah sebanyak dua kali. Kemudian akan saya bagikan kartu bingo. Kalian baca baik-baik isi dari kartu bingo kalian. Saya akan mengajukan pertanyaan tentang isi dari audio tersebut, dan tugas kalian adalah mencari jawaban.</p>	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	15 menit

	Jawaban dari pertanyaan yang saya ajukan ada di dalam lembar bingo. Kalian cari jawaban dengan menyimak audio dan lingkarilah kalimat yang menjawab pertanyaan dengan menyimak audio. Dan bagi kelompok yang telah berhasil menemukan jawabannya, silahkan kalian katakan “Bingo!”. Lakukan kegiatan ini dengan tenang supaya kalian bisa menyimak dengan baik. Ada pertanyaan?”	Siswa bertanya mengenai tata cara permainan yang belum dipahami.	
5.	Setelah melakukan permainan bingo, guru memberikan tugas soal latihan kepada siswa seputar dialog yang diperdengarkan.	Siswa mengerjakan tugas.	
6.	Bersama dengan siswa, guru mengoreksi hasil tugas latihan siswa. “mari sekarang kita koreksi bersama-sama hasil tugas latihan kalian.”	Siswa mengoreksi soal latihan bersama dengan guru.	
C.	Kegiatan Penutup	Kegiatan Penutup	Alokasi waktu
1.	Merangkum dan membahas secara singkat materi pelajaran yang baru saja diajarkan.	Siswa memperhatikan dan melaksanakan perintah dengan baik.	3 menit
2.	Guru bertanya apakah siswa	Siswa menjawab	

	sudah paham dengan materi yang disampaikan. “ <i>vous avez compris?</i> ”	“ <i>oui, madame.</i> ”	
3.	Guru menutup pelajaran dengan memberi salam perpisahan. <i>ça suffit pour aujourd’hui.</i> <i>Merçi beaucoup. Au revoir !</i>	Siswa menjawab salam guru. <i>Au revoir !</i>	

S. Alat / Bahan / Sumber Bahan

- Sumber Bahan : Materi pelajaran yang diambil dari buku *méthode de français "Le Mag 2"* halaman 36, 64 dan *français facile*.
- Media : Audio mp3 dan tabel permainan bingo.

T. Alat Pembelajaran : laptop, lcd proyektor dan speaker

U. Materi Soal Latihan

Au Marché

Madame Martel : *Bonjour monsieur Périer!*

Monsieur perier : *Bonjour Madame Martel, vous désirez?*

Madame Martel : *Donnez-moi des oranges, s’il vous plaît.*

Monsieur perier : *Un kilo? Deux kilos?*

Madame Martel : *Non, un kilo ça suffit. Je voudrais aussi une boîte de sardine, un litre de lait, un kilo de farine, et un paquet de spaghettis.*

Monsieur perier : *Quelle marque vous préférez?*

Madame Martel : *Lecoq, si vous avez.*

Monsieur perier : *Voilà, et avec ça?*

Madame Martel : Combien coûte les fraises?

Monsieur perier : 4 euros la barquette de 250 grammes. Elles sont chères, mais elles sont délicieuses!

Madame Martel : Bon, donnez-moi une petite barquette, juste pour le plaisir.

Monsieur perier : Ça sera tout?

Madame Martel : Oui, c'est combien?

Monsieur perier : 21 euros 65.

Madame Martel : Oh, là là, je suis désolée... J'ai oublié mon porte-monnaie!

Monsieur perier : Ce n'est pas grave madame Martel, vous paierez la prochaine fois.

Madame Martel : Oh, vous êtes bien gentil!! À demain!

Monsieur perier : Bonne journée!

Écoutez le dialogue et cherchez les mots qui répond aux questions, et puis dites Bingo si vous avez réussi à faire une ligne verticale, horizontale ou diagonale!

Simak dan carilah kata-kata dalam tabel yang sesuai dengan dialog, kemudian ketakan Bingo jika anda berhasil membuat pola vertikal, horizontal atau diagonal!

BINGO				
<i>les pommes de terre</i>	<i>Les astuces</i>	<i>Les épinards</i>	<i>Une douzaine d'oeufs</i>	<i>21 euros 65</i>
<i>un kilo de sucre</i>	<i>4 euros</i>	<i>les bannanes</i>	<i>un paquet de spaghettis</i>	<i>Une grosse pastèque</i>
<i>Lecoq</i>	<i>un kilo de farine</i>	<i>les fraises</i>	<i>Madame Martel</i>	<i>250 grammes</i>
<i>les pommes</i>	<i>une boîte de sardine</i>	<i>porte-monnaie</i>	<i>un litre de lait</i>	<i>Les poissons frais</i>
<i>monsieur Perier</i>	<i>des oranges</i>	<i>Les citrons</i>	<i>21 euros 55</i>	<i>Monsieur Pierre</i>

Soal Latihan

Écoutez le dialogue et cherchez les mots qui répond aux questions, et puis dites Bingo si vous avez réussi à faire une ligne verticale, horisontale ou diagonale!

Simak dan carilah kata-kata dalam tabel yang menjawab pertanyaan, kemudian ketakan Bingo jika anda berhasil membuat pola vertikal, horisontal atau diagonal!

Les questions:

1. qu'est-ce qu'elle achète?
2. combien elle doit payer?

BINGO				
<i>les pommes de terre</i>	<i>Les astuces</i>	<i>Les épinards</i>	<i>Une douzaine d'oeufs</i>	<i>21 euros 65</i>
<i>un kilo de sucre</i>	<i>4 euros</i>	<i>les bannanes</i>	<i>Monsieur Pierre</i>	<i>Une grosse pastèque</i>
<i>Lecoq</i>	<i>Les citrons</i>	<i>21 euros 55</i>	<i>Madame Martel</i>	<i>250 grammes</i>
<i>les pommes</i>	<i>Les bannanes</i>	<i>porte-monnaie</i>	<i>un litre de lait</i>	<i>Les poissons frais</i>
<i>un kilo de farine</i>	<i>des oranges</i>	<i>les fraises</i>	<i>un paquet de spaghettis</i>	<i>une boîte de sardine</i>

Kunci jawaban**Grille de correction et barème de notation : test sur 7 points**

BINGO				
<i>les pommes de terre</i>	<i>Les astuces</i>	<i>Les épinards</i>	<i>Une douzaine d'oeufs</i>	<i>21 euros 65</i>
<i>un kilo de sucre</i>	<i>4 euros</i>	<i>les bannanes</i>	<i>Monsieur Pierre</i>	<i>Une grosse pastèque</i>
<i>Lecoq</i>	<i>Les citrons</i>	<i>21 euros 55</i>	<i>Madame Martel</i>	<i>250 grammes</i>
<i>les pommes</i>	<i>Les bannanes</i>	<i>porte-monnaie</i>	<i>un litre de lait</i>	<i>Les poissons frais</i>
<i>un kilo de farine</i>	<i>des oranges</i>	<i>les fraises</i>	<i>un paquet de spaghettis</i>	<i>une boîte de sardine</i>

On notera 1 points pour le cercle correctement placée. 7 points.

Pour obtenir une note sur 10 : $\frac{\text{note de l'élève} \times 10}{7}$

Yogyakarta, 14Mei 2014

Menyetujui,
Guru Pembimbing,

Mahasiswa,

Riyantiarni, S. Pd.
NIP. 19850906 201001 2 012

Kharisma Sari
NIM. 0720424436

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Prodi / Fakultas : Pendidikan Bahasa Perancis / FBS UNY

Nama Sekolah : SMA Negeri 6 Yogyakarta

Mata Pelajaran : Bahasa Perancis (Compréhension Orale)

Kelas / Semester : XI IPA 2 (Kelas Kontrol)/ 2

Pertemuan ke - : 1

Alokasi Waktu : 2 x 30 menit

Standar Kompetensi : Mendengarkan

Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang arah.

Kompetensi Dasar : Mencocokkan gambar dengan wacana lisan tentang arah yang didengar.

Indikator :

1. Mencocokkan gambar dengan wacana lisan tentang arah yang didengar.
2. Menjawab pertanyaan dengan mengenai dialog/ wacana lisan tentang arah.

V. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa mampu mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar tentang arah dengan benar.
2. Siswa mampu menjawab pertanyaan mengenai dialog/ wacana lisan tentang arah dengan benar.

W. Materi Pembelajaran

Tema: *Les Directions*

J. *Savoir-faire*:

- *Demander et indiquer le chemin*

K. *Grammaire*

- *les verbes vouloir et pouvoir*
- *les présentatifs: c'est/ ce sont; il (elle) est, ils (elles) sont*

L. *Vocabulaire*

- *Les expressions de lieu; à droite, à gauche, tout droit, en face de, entre*
- *La ville, les commerces, les services, les monuments*

X. Metode Pembelajaran

Materi akan disampaikan dengan menggunakan pendekatan komunikatif yang bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Prancis dalam situasi yang sebenarnya sesuai dengan fungsi bahasa yaitu sebagai alat komunikasi atau sarana untuk melaksanakan maksud komunikatif.

Penyampaian materi juga akan disampaikan dengan Metode *Active Learning*. Guru hanya sebagai motivator dan siswa aktif mencari dan memahami wacana lisan mengenai arah.

Y. Langkah-Langkah Pembelajaran

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN			
No	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
A.	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	60 menit
1.	Membuka pelajaran dengan memberi salam. <i>Bonjour à tous!</i> <i>Comment allez-vous aujourd'hui?</i> Guru menjawab : <i>Je vais bien aussi. Merci.</i>	Siswa menjawab salam guru. <i>Bonjour!</i> <i>Bien, merci. Et vous?</i>	2 menit
2.	Melakukan apersepsi dengan memperkenalkan kepada siswa seputar materi yang akan dibahas yaitu: <i>Les Directions</i>	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	
B.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	Alokasi waktu

1.	<p>Guru memperkenalkan kosakata tentang arah.</p> <p><i>La Ville</i></p> <p>15. <i>Le coin de la rue</i></p> <p>16. <i>Un quartier</i></p> <p>17. <i>Un commerce</i></p> <p>18. <i>Une statue</i></p> <p>19. <i>Un immeuble</i></p> <p>20. <i>Une place</i></p> <p>21. <i>Une rue</i></p> <p>22. <i>Une église</i></p> <p>23. <i>Une boulangerie</i></p> <p>24. <i>Un restaurant</i></p> <p>25. <i>Une épicerie</i></p> <p>26. <i>Une bibliothèque</i></p> <p>27. <i>Une station de métro</i></p> <p>28. <i>L'office du tourisme</i></p> <p><i>Localiser</i></p> <p>14. <i>un plan</i></p> <p>15. <i>un chemin</i></p> <p>16. <i>à gauche</i></p> <p>17. <i>à droite</i></p> <p>18. <i>tout droit</i></p> <p>19. <i>entre</i></p> <p>20. <i>en face de</i></p> <p>21. <i>à côté de</i></p> <p>22. <i>jusqu'à</i></p> <p>23. <i>tourner</i></p> <p>24. <i>continuer</i></p> <p>25. <i>prendre</i></p> <p>26. <i>passer</i></p>	<p>Siswa mendengarkan penjelasan guru.</p>	35
----	---	--	----

2.	<p>Guru memutar video yang berisi tentang cara pelafalan dalam bahasa Prancis tentang arah yang disertai dengan gambar.</p> <p>Setelah memutar video guru bertanya kepada siswa apakah ada yang belum dipahami.</p> <p><i>“Est-ce qu’il y a des questions à poser?”</i></p> <p>Guru menjelaskan dengan gambar atau contoh kalimat.</p>	<p>Siswa memperhatikan penjelasan guru.</p> <p>Siswa menyimak video yang diputar oleh guru.</p> <p>Siswa bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum dipahami.</p>	
3.	<p>Guru memberikan latihan kepada siswa untuk mencocokkan gambar dengan audio yang diputar.</p> <p>“Saya akan memutar audio mp3 mengenai arah, dan tugas kalian adalah mencari gambar yang sesuai dengan audio. Silakan tunjuk jari apabila kalian bisa menjawab. Kalian paham?”</p> <p>Guru menampilkan gambar, dan memutar audio.</p>	<p>Siswa memperhatikan penjelasan guru.</p> <p>Siswa mendengarkan dengan seksama, kemudian siswa yang bisa menemukan gambar yang sesuai dengan audio tunjuk jari dan menjawab pertanyaan.</p>	
4.	<p>Guru memutar audio mp3 tentang <i>la direction</i> dan meminta siswa untuk</p>	<p>Siswa menyimak audio mp3 yang diputar oleh guru.</p>	15 menit

	<p>menyimak baik-baik audio yang dimainkan.</p> <p>“saya akan memutarakan sebuah audio yang berjudul <i>indication de direction</i>, kalian simak baik2. Kalian siap?”</p> <p>Kemudian guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar audio yang diperdengarkan. Kemudian guru kembali memainkan audio.</p>	<p>Siswa menjawab:</p> <p>“siap bu.”</p> <p>Siswa mengerjakan tugas.</p>	
5.	<p>Bersama dengan siswa, guru mengoreksi hasil tugas latihan siswa.</p> <p>“mari sekarang kita koreksi bersama-sama hasil tugas latihan kalian.”</p>	Siswa mengoreksi soal latihan bersama dengan guru.	
C.	Kegiatan Penutup	Kegiatan Penutup	Alokasi waktu
1.	Merangkum dan membahas secara singkat materi pelajaran yang baru saja diajarkan dengan memainkan video yang berisi gambar tentang arah dan meminta siswa untuk menyebutkan dalam bahasa Prancis.	Siswa memperhatikan dan melaksanakan perintah dengan baik.	8 menit
2.	Guru bertanya apakah siswa sudah paham dengan materi	<p>Siswa menjawab</p> <p>“oui, madame.”</p>	

	yang disampaikan. “avez-vous compris?”		
3.	Guru menutup pelajaran dengan memberi salam perpisahan. <i>ça suffit pour aujourd’hui.</i> <i>Merci beaucoup. Au revoir !</i>	Siswa menjawab salam guru. <i>Au revoir !</i>	

Z. Alat / Bahan / Sumber Bahan

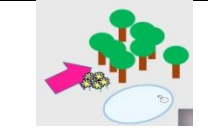


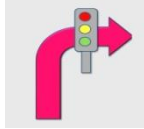

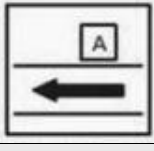





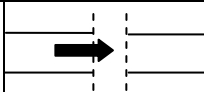
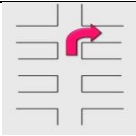
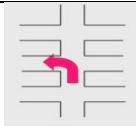
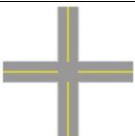
- Sumber Bahan : Materi pelajaran yang diambil dari buku *methode de français "Le Mag 2"* halaman 12
- Media : Audio mp3 dan tabel permainan bingo.

AA. Alat Pembelajaran : laptop, lcd proyektordanspeaker

BB. Materi Soal Latihan

Écoutez l’audio, puis trouvez les images qui conviennent!

Dengarkan audio, kemudian temukan gambar yang tepat sesuai dengan audio!

No.	image	No.	image	No.	image
f.		6.		11.	
g.		7.		12.	
h.		8.		13.	
i.		9.		14.	
j.		10.		15.	



Dialogue.

Cédric : Pouvez-vous m'indiquer la station service s'il vous plaît?

Vincent : Bien sûr, suivez la rue qui longe la rivière. En direction d'aix, prenez ensuite la deuxième rue à droite. Au bout de la rue, tournez à droite. Puis traversez la rivière sur le pont neuf. À l'intersection tournez à gauche. Continuez la rue jusqu'au bout, et là, tournez à droite. Continuez tout droit jusqu'à un rond-point. Faites le tour du rond-point. Et reprenez l'autoroute dans l'autre sens. La première à droite est un sens interdit et tournez dans la deuxième. Vous passez juste une banderole, et enfin, tournez tout de suite à droite. La stasion et à 50 mètres à votre droite.

Cédric : Merci

Soal Latihan**Écoutez le dialogue et repondez les questions!**

1. Qu'est-ce qu'il doit faire pour aller au rond-point?
 2. Qu'est-ce qu'il doit faire pour aller de rond-point à la station service?
- on notera 5 points par les bonnes reponses. 5 points x 2 = 10 points
Grille de correction et barème de notation : test sur 10 points.

Pour obtenir une note sur 10 : note de l'élève

Yogyakarta, 23 April 2014

Menyetujui,
Guru Pembimbing,

Mahasiswa,

Riyantiarni, S. Pd.
NIP. 19850906 201001 2 012

Kharisma Sari
NIM. 0720424436

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Prodi / Fakultas	: Pendidikan Bahasa Perancis / FBS UNY
Nama Sekolah	: SMA Negeri 6 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Perancis (Compréhension Orale)
Kelas / Semester	: XI IPA 2 (Kelas Kontrol)/ 2
Pertemuan ke -	: 2
Alokasi Waktu	: 2 x 30 menit
Standar Kompetensi	: Mendengarkan Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang percakapan di rumah makan.
Kompetensi Dasar	: Menentukan benar/ salah wacana lisan berbentuk dialog sederhana tentang percakapan di rumah makan dengan teks yang ada secara tepat.
Indikator	: Menentukan benar/salah ujaran yang didengar tentang dialog yang terjadi di rumah makan.

Ö. Tujuan Pembelajaran :

Siswa mampu menentukan benar/ salah ujaran yang didengar tentang dialog yang terjadi di rumah makan.

AA. Materi Pembelajaran

Tema: *Au Restaurant*

M. Savoir-faire:

- *Parler de son alimentation*
- *Commander au restaurant*

N. Grammaire

- *Article partitifs (de la, du, de l')*
- *Expression de la quantité (un peu de, beaucoup de, quelques, assez de, trop de)*

O. Vocabulaire

- *Les aliments*
- *Les repas*

BB. Metode Pembelajaran

Materi akan disampaikan dengan menggunakan pendekatan komunikatif yang bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Prancis dalam situasi yang sebenarnya sesuai dengan fungsi bahasa yaitu sebagai alat komunikasi atau sarana untuk melaksanakan maksud komunikatif.

Penyampaian materi juga akan disampaikan dengan Metode *Active Learning*. Guru hanya sebagai motivator dan siswa aktif mencari dan memahami wacana lisan mengenai makanan dan minuman.

CC. Langkah-Langkah Pembelajaran

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN			
No	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
A.	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	90 menit
1.	Membuka pelajaran dengan memberi salam. <i>Bonjour à tous!</i> <i>Comment allez-vous aujourd'hui?</i> Guru menjawab : <i>Je vais bien aussi. Merci.</i>	Siswa menjawab salam guru. <i>Bonjour!</i> <i>Bien, merci. Et vous?</i>	5 menit
2.	Melakukan apersepsi dengan memperkenalkan kepada siswa seputar materi yang akan dibahas yaitu: <i>Au Restaurant</i>	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	
B.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	Alokasi waktu
1.	Guru memperkenalkan kosakata tentang makanan,	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	40

	<p>minuman dan kosakata yang berkaitan dengan situasi membeli makanan dan minuman di rumah makan.</p> <p><i>Les aliments</i></p> <p>17. <i>Le poisson</i></p> <p>18. <i>Le poulet</i></p> <p>19. <i>Un steak</i></p> <p>20. <i>Les légumes</i></p> <p>21. <i>Les frites</i></p> <p>22. <i>La purée</i></p> <p>23. <i>Un yaourt</i></p> <p>24. <i>Le fromage</i></p> <p>25. <i>La soupe</i></p> <p>26. <i>Un fruit</i></p> <p>27. <i>Une glace</i></p> <p>28. <i>L'eau</i></p> <p>29. <i>Le pain</i></p> <p>30. <i>Un biscuit</i></p> <p>31. <i>La salade</i></p> <p>32. <i>Le beurre</i></p> <p><i>Les repas</i></p> <p>1. <i>Le petit-déjeuner</i></p> <p>2. <i>le déjeuner</i></p> <p>3. <i>le dîner</i></p> <p>4. <i>le goûter</i></p> <p>5. <i>boire</i></p> <p>6. <i>manger</i></p>		
2.	Guru memberikan contoh dialog di sebuah cafe. Dan menjelaskan mengenai dialog	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	

	<p>tersebut.</p> <p><i>Dialogue 1</i></p> <p><i>Employé : Monsieur, bonjour!</i></p> <p><i>Client : Bonjour. Je voudrais un café s'il vous plait.</i></p> <p><i>Employé : Un café.// voilà monsieur...3 euros.</i></p> <p><i>Client : Tenez.</i></p> <p><i>Employé : Merci.</i></p> <p><i>Dialogue 2</i></p> <p><i>Client : Bonjour, monsieur.</i></p> <p><i>Employé : Bonjour, monsieur, vous désirez?</i></p> <p><i>Client : Qu'est-ce que vous avez comme sandwich?</i></p> <p><i>Employé : Comme sandwich, il y a jambon au fromage. On a aussi des croque-monsieur.</i></p> <p><i>Client : Je vais prendre un croque monsieur.</i></p> <p><i>Employé : Et comme boisson?</i></p> <p><i>Client : Un demi, s'il vous plait.</i></p> <p><i>Employé : Heineken? 1664? Amutel?</i></p> <p><i>Client : Une 1664.</i></p> <p><i>Employé : Alors, une 16 et un croque-monsieur.// voilà monsieur, 9 euros. S'il vous plait.</i></p>	<p>Siswa menyimak dialog dan mencatat poin-poin penting.</p>	
--	--	--	--

	<p><i>Client : Tenez.</i></p> <p><i>Employé : Merci, bon appetit.</i></p> <p><i>Client : Merci.</i></p> <p>Guru memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa mengenai dialog yang telah diputar.</p>	Siswa menjawab pertanyaan guru.	
4.	<p>Gurumemutarkan audio mp3 yang berjudul <i>au restaurant</i> dan meminta siswa untuk menyimak baik-baik audio yang sedang dimainkan.</p> <p>“saya akan memutarakan sebuah audio yang berjudul <i>au restaurant</i>, kalian simak baik2. Kalian siap?”</p> <p>Guru memutarakan audio sebanyak 3 kali kepada siswa.</p>	<p>Siswa mendengarkan penjelasan guru.</p> <p>Siswa menjawab: “siap bu guru.”</p> <p>Siswa menyimak audio mp3 yang diputar oleh guru.</p>	35 menit
5.	<p>Setelah memperdengarkan audio, guru memberikan tugas soal latihan kepada siswa seputar dialog yang diperdengarkan.</p>	Siswa mengerjakan tugas.	
6.	<p>Bersama dengan siswa, guru mengkoreksi hasil tugas latihan siswa.</p> <p>“mari sekarang kita koreksi bersama-sama hasil tugas latihan kalian.”</p>	Siswa mengkoreksi soal latihan bersama dengan guru.	

C.	Kegiatan Penutup	Kegiatan Penutup	Alokasi waktu
1.	Merangkum dan membahas secara singkat materi pelajaran yang baru saja diajarkan.	Siswa memperhatikan dengan baik.	5 menit
2.	Guru bertanya apakah siswa sudah paham dengan materi yang disampaikan. “avez-vous compris?”	Siswa menjawab “oui, madame.”	
3.	Guru menutup pelajaran dengan memberi salam perpisahan. <i>ça suffit pour aujourd’hui.</i> <i>Merci beaucoup. Au revoir !</i>	Siswa menjawab salam guru. <i>Au revoir !</i>	

DD. Alat / Bahan / Sumber Bahan

- Sumber Bahan : Materi pelajaran yang diambil dari buku *methode de français "Le Mag 2"* halaman 30, *le point du fle* dan *français facile.*
- Media : Audio mp3 dan tabel permainan bingo.
- Alat Pembelajaran : laptop dan speaker

HH. Materi Soal Latihan

Au Restaurant



Romain	Serveur du restaurant	Camille
--------	-----------------------	---------

Dialogue 1

- Serveur : Vous avez choisi?
- Romain : Oui, nous allons prendre deux formules: entrée, plat et dessert.
- Serveur : Très bien, je vous écoute.
- Romain : Comme entrée deux melons au jambon de pays.
- Serveur : Deux melon, et comme plat?
- Camille : Qu'est-ce que c'est l'Osso buco?
- Serveur : Alors c'est du veau cuit avec des tomates et des herbes. C'est très bon. Je vous recommande.
- Camille : Bien, alors un osso buco pour moi.
- Romain : Moi, je veux prendre un côte de boeuf grillé.
- Serveur : Quelle cuisson?
- Romain : À point.
- Serveur : Vous désirez boire du vin?
- Romain : Une bouteille de champagne.

Serveur : Et de l'eau?

Camille : Oui, une bouteille d'eau minéral.

Serveur : Plate? Gazeuse?

Camille : Gaseuze.

Dialogue 2

Serveur : Ça vous a plus?

Camille : Oui, c'était très bien. Délicieux.

Serveur : Vous avez choisi les desserts?

Camille : Je voudrais une crème caramel.

Serveur : Ah, il n'y a pas de crème caramel dans la formule aujourd'hui.

Camille : Ah oui c'est vrai. Alors, une salade de fruits.

Serveur : Ah, désolée, il n'y a plus de salade de fruits. On a la tarte normande. Elle est excellente, la spécialité du chef.

Camille : Ah, la tarte normande alors. Toi aussi?

Romain : Oui, pareil pour moi.

Serveur : Très bien. Je vous apporte ça toute de suite.

Dialogue 3

Serveur : Vous désirez du café?

Camille : Oui, deux cafés s'il vous plait..

Romain : Et l'addition.

Serveur : Très bien.

Soal latihan:

1. Qu'est-ce qu'ils commandent au serveur? (7 points)
2. Qu'est-ce que c'est L'osso buco? (3 points)

Grille de correction et barème**Test sur 10 points, 1 point par bonne réponse.**

$$\text{Note sur 10} = \frac{\text{note de l'élève} \times 10}{10}$$

Yogyakarta, 1 Mei 2014

Menyetujui,

Guru pembimbing,

Mahasiswa,

Riyantiarni, S. Pd.
NIP. 19850906 201001 2 012

Kharisma Sari
NIM. 0720424436

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Prodi / Fakultas : Pendidikan Bahasa Perancis / FBS UNY

Nama Sekolah : SMA Negeri 6 Yogyakarta

Mata Pelajaran : Bahasa Perancis (Compréhension Orale)

Kelas / Semester : XI IPA 5 (Kelas Eksperimen)/ 2

Pertemuan ke - : 3

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

Standar Kompetensi : Mendengarkan

Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang percakapan di sebuah pasar.

Kompetensi Dasar : Menentukan benar/ salah wacana lisan berbentuk dialog sederhana tentang percakapan yang terjadi di pasar dengan teks yang ada secara tepat.

Indikator :

2. Menentukan benar/ salah wacana lisan berbentuk dialog sederhana tentang percakapan di pasar dengan teks yang ada secara tepat.

FF. Tujuan Pembelajaran :

2. Siswa mampu menentukan benar/ salah wacana lisan berbentuk dialog sederhana tentang percakapan di pasar dengan teks yang ada secara tepat.

GG. Materi Pembelajaran

Tema: *Au marché*

P. *Savoir-faire*:

- *Faire des achats*
- *Exprimer une quantité*

Q. *Grammaire*

- *Les articles partitifs du, de la, de l'*
- *Les adverbes de quantité: beaucoup, un peu, trop, assez*

- *L'interrogation avec combien*

R. Vocabulaire

- *Les états d'âme et les sensations*

HH. Metode Pembelajaran

Materi akan disampaikan dengan menggunakan pendekatan komunikatif yang bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Prancis dalam situasi yang sebenarnya sesuai dengan fungsi bahasa yaitu sebagai alat komunikasi atau sarana untuk melaksanakan maksud komunikatif.

Penyampaian materi juga akan disampaikan dengan Metode *Active Learning*. Guru hanya sebagai motivator dan siswa aktif mencari dan memahami wacana lisan mengenai arah.

II. Langkah-Langkah Pembelajaran

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN			
No	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
A.	Kegiatan Awal	Kegiatan Awal	60 menit
1.	Membuka pelajaran dengan memberi salam. <i>Bonjour à tous!</i> <i>Comment allez-vous aujourd'hui?</i> Guru menjawab : <i>Je vais bien aussi. Merci.</i>	Siswa menjawab salam guru. <i>Bonjour!</i> <i>Bien, merci. Et vous?</i>	2 menit
2.	Melakukan apersepsi dengan memperkenalkan kepada siswa seputar materi yang akan dibahas yaitu: <i>Au Marché</i>	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	
B.	Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	Alokasi waktu
1.	Guru memperkenalkan	Siswa mendengarkan	35

	<p>kosakata tentang bahan makanan, buah-buahan dan sayur-sayuran.</p> <p><i>L'argent de poche</i></p> <p><i>Un billet</i></p> <p><i>Un euro</i></p> <p><i>Recevoir</i></p> <p><i>Rendre un service</i></p> <p><i>Économiser</i></p> <p><i>Dépenser/ une dépense</i></p> <p><i>Coûter</i></p> <p><i>Payer</i></p> <p><i>Cher/ chère</i></p> <p><i>Un prix</i></p> <p><i>Les Aliments</i></p> <p><i>Le poisson</i></p> <p><i>Le poulet</i></p> <p><i>Un steak</i></p> <p><i>Les légumes</i></p> <p><i>La viande</i></p> <p><i>Le lait</i></p> <p><i>Le yaourt</i></p> <p><i>Le pain</i></p> <p><i>Les frites</i></p>	penjelasan guru.	
2.	<p>Guru memutarakan dialog yang memuat tentang mengungkapkan aktivitas jual beli di sebuah pasar tradisional. Kemudian guru menjelaskan kepada siswa tentang dialog tersebut.</p>	Siswa memperhatikan penjelasan guru.	

3.	Gurumemutarkan audio mp3 tentang <i>dialog au marché</i> dan meminta siswa untuk menyimak baik-baik audio yang sedang dimainkan. “saya akan memutarakan sebuah audio yang berjudul <i>au marché</i> kalian simak baik-baik. Kalian siap?” Guru memutarakan audio.	Siswa mendengarkan penjelasan guru. Siswa menjawab: “siap bu guru.” Siswa menyimak audio mp3 yang diputar oleh guru.	15 menit
4.	Setelah mendengarkan audio dialog <i>au marché</i> , guru memberikan tugas soal latihan kepada siswa seputar dialog yang diperdengarkan.	Siswa mengerjakan tugas.	
5.	Bersama dengan siswa, guru mengkoreksi hasil tugas latihan siswa. “mari sekarang kita koreksi bersama-sama hasil tugas latihan kalian.”	Siswa mengkoreksi soal latihan bersama dengan guru.	
C.	Kegiatan Penutup	Kegiatan Penutup	Alokasi waktu
1.	Merangkum dan membahas secara singkat materi pelajaran yang baru saja diajarkan.	Siswa memperhatikan dan melaksanakan perintah dengan baik.	3 menit
2.	Guru bertanya apakah siswa sudah paham dengan materi yang disampaikan. “ <i>vous avez compris?</i> ”	Siswa menjawab “ <i>oui, madame.</i> ”	

Monsieur perier : 4 euros la barquette de 250 grammes. Elles sont chères, mais elles sont délicieuses!

Madame Martel : Bon, donnez-moi une petite barquette, juste pour le plaisir.

Monsieur perier : Ça sera tout?

Madame Martel : Oui, c'est combien?

Monsieur perier : 21 euros 65.

Madame Martel : Oh, là là, je suis désolée... J'ai oublié mon porte-monnaie!

Monsieur perier : Ce n'est pas grave madame Martel, vous paierez la prochaine fois.

Madame Martel : Oh, vous êtes bien gentil!! À demain!

Monsieur perier : Bonne journée!

Soal Latihan

Qu'est-ce qu'elle achète?

On notera 5 par la bonnes reponse.

Pour obtenir une note sur 10: note de l'élève x 2

Yogyakarta, 14Mei 2014

Menyetujui,
Guru Pembimbing,

Mahasiswa,

Riyantiarni, S. Pd.
NIP. 19850906 201001 2 012

Kharisma Sari
NIM. 0720424436

Lampiran IV

Foto Penelitian

Foto-foto Kegiatan





Lampiran V

Penghitungan Statistik

Hasil Uji Validitas Instrumen

Correlations

		Total
Q1	Pearson Correlation	,567(**)
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
Q2	Pearson Correlation	,588(**)
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
Q3	Pearson Correlation	,483(**)
	Sig. (2-tailed)	,007
	N	30
Q4	Pearson Correlation	,600(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
Q5	Pearson Correlation	,511(**)
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	30
Q6	Pearson Correlation	,672(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
Q7	Pearson Correlation	,431(*)
	Sig. (2-tailed)	,017
	N	30
Q8	Pearson Correlation	,444(*)
	Sig. (2-tailed)	,014
	N	30
Q9	Pearson Correlation	,527(**)
	Sig. (2-tailed)	,003
	N	30
Q10	Pearson Correlation	,653(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
Q11	Pearson Correlation	,499(**)
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
Q12	Pearson Correlation	,431(*)
	Sig. (2-tailed)	,017
	N	30
Q13	Pearson Correlation	,461(*)
	Sig. (2-tailed)	,010
	N	30
Q14	Pearson Correlation	,431(*)
	Sig. (2-tailed)	,017
	N	30

Q15	Pearson Correlation	,482(**)
	Sig. (2-tailed)	,007
	N	30
Q16	Pearson Correlation	,465(**)
	Sig. (2-tailed)	,010
	N	30
Q17	Pearson Correlation	,421(*)
	Sig. (2-tailed)	,020
	N	30
Q18	Pearson Correlation	,494(**)
	Sig. (2-tailed)	,006
	N	30
Q19	Pearson Correlation	,455(*)
	Sig. (2-tailed)	,012
	N	30
Q20	Pearson Correlation	,414(*)
	Sig. (2-tailed)	,023
	N	30
Total	Pearson Correlation	1
	N	30

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil Penghitungan Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest (Kontrol)	Pretest (Eksperimen)	Posttest (Kontrol)	Posttest (Eksperimen)
N		29	32	29	32
Normal Parameters(a,b)	Mean	61,8966	64,5313	65,6897	80,7813
	Std. Deviation	10,30029	7,44435	8,42235	8,14282
Most Extreme Differences	Absolute	,136	,181	,226	,212
	Positive	,112	,119	,166	,146
	Negative	-,136	-,181	-,226	-,212
Kolmogorov-Smirnov Z		,730	1,026	1,217	1,198
Asymp. Sig. (2-tailed)		,660	,243	,103	,113

a Test distribution is Normal.

b Calculated from data.

Hasil Penghitungan Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,831	20

Hasil Penghitungan Uji-t *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Posttest - Kontrol	29	65,6897	8,42235	1,56399
Posttest - Eksperimen	32	80,7813	8,14282	1,43946

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper	Lower	Upper	Lower	Upper	Lower	Upper	Lower
Nilai	Equal variances assumed	,013	,911	-7,112	59	,000	-15,09159	2,1220	-19,33771	-10,84548
	Equal variances not assumed			-7,100	57,962	,000	-15,09159	2,1255	-19,34647	-10,83671

Hasil Penghitungan Uji-t *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Pretest - Kontrol	29	61,8966	10,30029	1,91272
Pretest - Eksperimen	32	64,5313	7,44435	1,31599

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper	Lower	Upper	Lower	Upper	Lower	Upper	Lower
Nilai	Equal variances assumed	2,364	,129	-1,153	59	,254	-2,63470	2,28554	-7,20806	1,93866
	Equal variances not assumed			-1,135	50,552	,262	-2,63470	2,32170	-7,29672	2,02732

Lampiran VI

Penghitungan *Gain Score*

Hasil Penghitungan *Gain-Score*

1. *Gain Score* Kelas Eksperimen

$$\langle g \rangle = \frac{\text{rerata } posttest - \text{rerata } pretest}{\text{skor maksimal} - \text{rerata } pretest}$$

$$\langle g \rangle = \frac{80,8 - 64,5}{95 - 64,5} = \frac{16,3}{30,5} = 0,5$$

2. *Gain Score* Kelas Kontrol

$$\langle g \rangle = \frac{\text{rerata } posttest - \text{rerata } pretest}{\text{skor maksimal} - \text{rerata } pretest}$$

$$\langle g \rangle = \frac{65,7 - 61,9}{90 - 61,9} = \frac{3,8}{28,1} = 0,1$$

Lampiran VII

Résumé

**LA RÉUSSITE DE L'UTILISATION DU BINGO DANS
L'APRENTISSAGE DE LA COMPÉTENCE DE COMPRÉHENSION
ORALE DE LA CLASSE DE XI DU SMA N 6 YOGYAKARTA**

Résumé



Par

Kharisma Sari

07204244036

**SECTION DE L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS
FACULTÉ DES LANGUES ET DES BEAUX ARTS
UNIVERSITÉ D'ÉTAT DE YOGYAKARTA**

2014

A. Introduction

La compréhension orale est l'un des compétences qui est très important à maîtriser une langue étrangère, parce-que c'est la compétence de base pour maîtriser une langue. nous commençons à apprendre la langue en écoutant le son que nous avons entendu, puis on imitons les sons et nous essayons d'utiliser dans la conversation. Il est nécessaire de faire des exercices pour améliorer les compétences des élèves dans la maîtrise des langues étrangères, en particulier française, soit orale ou par écrit.

Cependant, nous avons trouvé de nombreux obstacles dans le processus d'apprentissage de compréhension orale. Ces obstacles peuvent être de l'élève et l'enseignant. Les élèves ont souvent du mal à comprendre et à reformuler ce qu'ils avaient entendu à cause du manque de vocabulaire et participation pendant les cours. Les enseignants ont aussi des problèmes dans l'enseignement. Ils ne font pas de variations pendant les cours. Ils n'utilisent que la technique d'apprentissage en utilisant le livre alors qu'il est important de faire des variations.

En classe de compréhension orale, les élèves doivent être sérieux, parce qu'il faut écouter avec l'intention, l'attention et la compréhension. Par conséquent, les enseignants doivent être capable de décider les bonnes méthodes et pertinentes à appliquer aux étudiants. L'utilisation des supports pédagogiques dans l'enseignement peut susciter l'intérêt des élèves, donc nous pouvons améliorer la compétence d'écouter des élèves. Il existe plusieurs types de supports pédagogiques qui peuvent être utilisés dans l'enseignement. L'un des supports

pédagogiques ce que nous pouvons utiliser dans le processus d'apprentissage est le Bingo.

Dans cette recherche, nous s'intéressons à appliquer Bingo comme support pédagogique d'apprentissage pour améliorer la compétence de compréhension orale des élèves. Par ailleurs, le Bingo n'a jamais été appliquée à SMA N 6 Yogyakarta. Donc, il est nécessaire de pratiquer cette média pour savoir son efficacité.

Basé sur les explications ci-dessus, nous pouvons trouver que les problèmes dans cette recherche sont, les suivants.

1. Est-ce que l'utilisation du Bingo dans l'apprentissage de la compétence de compréhension orale de la classe XI^e au SMA N 6 Yogyakarta est plus efficace que l'apprentissage sans ce support pédagogique?
2. Est-ce qu'il y a la différence significative de la compétence de compréhension orale du français entre les élèves de XI^e au SMA N 6 Yogyakarta qui travaillent avec le Bingo et ceux qui travaillent sans ce support pédagogique?

Les buts de cette recherche sont de savoir:

1. La réussite du Bingo dans l'apprentissage de la compétence de compréhension orale de la classe XI^e au SMA N 6 Yogyakarta.
2. La différence significative de la compétence de compréhension orale du français entre les élèves de XI^e au SMA N 6 Yogyakarta qui travaillent avec le Bingo et ceux qui travaillent sans ce support pédagogique.

Les résultats espérés sont:

1. Le Bingo peut faciliter des élèves dans l'apprentissage de la compréhension orale de français et peut développer la motivation et la réussite de l'apprentissage.
2. Le Bingo peut être utilisés comme un support alternatif pour les enseignants afin d'améliorer les compétences de compréhension orale des élèves.

Selon Sadiman (2009: 7) média, ce sont des choses qui sont utilisés pour transmettre le message de l'expéditeur au destinataire afin qu'il puisse stimuler les pensées, les sentiments, les intérêts, ainsi que l'attention des étudiants de sorte que le processus d'apprentissage se produise," alors que Arsyad (2011: 3) définit le terme support pédagogique sont outils graphiques, photographiques, ou par voie électronique pour capturer, traiter et reconstituer l'information visuelle ou verbale. D'après cette définition, nous pouvons conclure que les supports pédagogiques sont tout ce qui est utilisé pour faciliter le processus de canaliser des messages de l'expéditeur au destinataire. Dans l'activité d'enseignement et d'apprentissage utilisant les supports pédagogiques sont très importants d'aider les enseignants à présenter le matériel aux élèves. Innovations dans la livraison des matériaux d'apprentissage peuvent aider à la compréhension des élèves et de créer une ambiance de classe devient plus agréable.

Dans cette recherche, nous utilisons le Bingo comme un moyen de support pédagogique d'apprentissage dans la classe. Parce que le Bingo peut être appliquée à l'apprentissage de compréhension orale du français. Selon dictionnaire étymologique en ligne (2001), "Bingo est un jeu de chance ou communément

appelé la loterie". Bingo est un jeu où les numéros tirés au hasard et que les joueurs donnent les signes sur les coupons qu'ils ont acheté jusqu'à ce que le modèle sont spécifié.

Dans l'utilisation de média Bingo, nous passons par quelques étapes ainsi que:

1. L'enseignant explique la procédure sur le Bingo aux élèves, puis l'enseignant divise les élèves en groupes. Chaque groupe se compose de 3 jusqu'à 4 personnes.
2. Les élèves écoutent l'audio une fois.
3. Chaque groupe reçoit un tableau de Bingo qui contient du vocabulaire ou des phrases qui correspond au thème et l'audio.
4. L'enseignant demande aux élèves de lire la table plusieurs fois.
5. Après lecture, les élèves sont invités à écouter l'audio et on a demandé aux élèves d'écouter, repérer et marquer les vocabulaires ou les phrases dans le tableau qui correspond à l'audio.
6. Le gagnant dans ce jeu est le groupe d'élèves qui ont réussi à former un modèle de horizontale, verticale ou diagonale.

Après de faire du Bingo, l'enseignant donne l'évaluation aux élèves. Dans cette activité, les élèves reçoivent une feuille de questions en conformité avec le dialogue ou l'audio qui a été écouté. D'après les résultats de travaux d'élèves, nous pouvons savoir le niveau de compréhension des élèves du dialogue ou audio.

Herman (2012: 30) affirme que la compréhension orale est une compétence complexe qui nécessite la vigilance, la concentration, l'attitude mentale et l'intelligence active dans l'assimilation et l'application des idées. Tarigan (2008: 31) affirme que la compréhension orale est un processus d'écoute de symboles verbaux avec soin, la compréhension, l'appréciation et l'interprétation d'obtenir des informations, capturer le contenu ou le message, ainsi que la compréhension du sens de la communication présentée par le haut-parleur ou de la parole langue parlée.

B. Méthode de la recherche

Cette recherche utilise une approche quantitative avec la méthode *quasi experimen* et le système *pretest-posttest control group design*. Les participants de cette recherche se composent par le groupe d'expérimentation qui est enseigné avec le média Bingo et le groupe de contrôle qui est enseigné sans média Bingo. Les participants sont choisis par la technique *simple random sampling*. La classe XI^e IPA 5 est le groupe d'expérimentation (32 élèves) et la classe XI^e IPA 2 est le groupe de contrôle (29 élèves).

On a fait le traitement pendant trois fois pour les deux classes. La leçon est basée sur le programme d'apprentissage de la langue française au lycée. Les thèmes qui sont utilisés dans le traitement sont "La Direction, Au Restaurant et Au Marché". Cette expérimentation s'est déroulée du 2 Mai au 16 Mai 2014 au SMA N 6 Yogyakarta. Le *pre-test* a été lieu le vendredi, 25 Avril 2014 et le *post-test* le vendredi, 23 mai 2014.

La technique de recherche se devise en trois étapes:

1. Avant le *traitement*

nous donnons le *pre-test* à la classe d'expérimentation et à la classe de contrôle.

C'est pour savoir la compétence de compréhension orale des élèves avant le *traitement*.

2. Le *traitement*

Nous donnons le traitement à la classe d'expérimentation en utilisant du Bingo dans l'apprentissage de la compétence de compréhension orale. En revanche, la classe de contrôle n'utilise pas de Bingo.

3. Après le *traitement*

Nous donnons le *post-test* pour savoir la compétence de compréhension orale des élèves qui sont appris en utilisant du Bingo et des élèves qui sont appris sans Bingo.

Pour la technique d'analyse, nous utilisons le *t-test* pour savoir la différence significative de la compétence de compréhension orale du français entre les élèves qui apprennent avec le média Bingo et ceux qui apprennent sans ce média. Ceci est analysé avec le programme d'ordinateur du SPSS 15. Ensuite, nous utilisons le *gain score* pour savoir l'efficacité du média Bingo dans l'apprentissage de la compétence de compréhension orale.

C. Développement

Dans cette recherche nous employons la validité du contenu avec *expert judgement* et la validité de construction. La fiabilité qu'on utilise est *alpha cronbach* à l'aide du programme SPSS version 15. Nous avons obtenu le niveau

coefficient de α est 0,831, c'est à dire que l'instrument a le très haut niveau de fiabilité.

Avant d'employer le *t-test*, nous comptons d'abord la normalité et l'homogénéité. Nous employons la technique de *kolmogorov smirnov* pour examiner la normalité de distribution des données. La normalité de *pretest* de la classe expérimentation est $0,243 > 0,05$ (α : 5%) et la normalité de *pretest* de la classe contrôle est $0,660 > 0,05$ (α : 5%). La normalité de *posttest* de la classe expérimentation est $0,113 > 0,05$ (α : 5%) et la normalité de *posttest* de la classe contrôle est $0,103 > 0,05$ (α 5%). D'après le résultat, les deux classe sont inférieure que le tableau en niveau de significative 5%. C'est à dire que la distribution des données de la classe d'expérimentation et la classe de contrôle est normale.

Ensuite, nous employons le test d'homogénéité des variations pour examiner la similarité des variations de *pre-test* et celle des variations *post-test* de la classe d'expérimentation et la classe de contrôle. Voici le tableau de résultat de test d'homogénéité.

Tabel 1: Le Résultat de Test d'Homogénéité

Source	F _{calcul}	F _{tableau}	P	Explication
Pretest de la classe expérimentale	2,364	2,68	0,129	F _h < F _t = homogen
Pretest de la classe c��n��tre				
Posttest de la classe exp��rimentale	0,13		0,911	
Posttest de la classe c��n��tre				

D'après le tableau, le résultat de F_{calcul} pour le *pretest* de la classe d'expérimentation et la classe de contrôle est 2,364. Puis, le résultat de F_{calcul} de

posttest est 0,13 avec le F_{tableau} 2,68 en niveau de significative 5% ($F_h < F_t =$ homogène). Cette explication montre que les données sont convenables à homogénéité.

Tabel 2: Le Résultat de T-test de *Pretest* de l'Apprentissage de Compréhension Orale de Français

Source	Score Moyen	$T_{\text{calcul}} (t_h)$	$t_{\text{tableau}} (t_t)$	db	P
La classe experimentale	64,5	1,153	1,671	59	0,254
La classe de contrôle	61,5				

Nous faisons le *t-test* pour savoir la différence significative de la compétence de compréhension orale entre les élèves qui ont appris en utilisant le Bingo et les élèves qui ont appris sans le Bingo. D'après le comptage du *pre-test*, le score de la classe d'expérimentation est 64,5 et la classe de contrôle est 61,5. Sur le résultat du *t-test* est le $t_{\text{calcul}} < t_{\text{tableau}}$. C'est $1,153 < 1,671$ avec db (degrés de liberté) = 59 et la valeur de significative 5%. D'après cette explication, nous pouvons savoir qu'il n'y a pas de différence significative de résultat concernant la compétence de compréhension orale.

Tabel 3: Le Résultat de T-test de *Posttest* de l'Apprentissage de Compréhension Orale de Français

Source	Score Moyen	$T_{\text{calcul}} (t_h)$	$t_{\text{tableau}} (t_t)$	db	P
La classe experimentale	80,8	7,112	1,671	59	0,000
La classe de côntrole	65,7				

D'après le comptage du *posttest*, le score de la classe d'expérimentation est 80,8 et la classe de contrôle est 65,7. Sur le résultat du *t-test* est le $t_{\text{calcul}} < t_{\text{tableau}}$. C'est $7,112 < 1,671$ avec db (degrés de liberté) = 59 et la valeur de significative 5%. Cela montre qu'il existe des différences résultats significatives de la compétence de compréhension orale du français aux élèves qui ont appris en utilisant le Bingo et ceux qui ont appris sans ce support pédagogique.

Tabel 4: Les Données Statistique Principales du groupe Expérimentale et du groupe du contrôle

Source	N	Le Score Moyen	Le Renforcement
<i>Pre-test</i> de la classe expérimentale	32	64,5	16,3
<i>Post-test</i> de la classe expérimentale		80,8	
<i>Pre-test</i> de la classe de côntrole	29	61,9	3,8
<i>Post-test</i> de la classe de côntrole		65,7	

D'après le comptage du *pretest*, le score moyen du groupe expérimentale est 64,5 et celui du groupe contrôle est 61,9. Le score moyen du *post-test* est 80,8 pour le groupe expérimentale et 65,7 pour le groupe de contrôle. Pour les deux groupes, le score moyen du *post-test* est mieux que le score moyen du *pre-test*. Mais le résultat de *posttest* du group expérimental est plus élevé que celui du groupe contrôle. La différence du résultat de la compétence de compréhension orale du français dans les deux groupes grâce à l'application du Bingo à la classe d'expérimentation. Le résultat de l'augmentation de note du groupe expérimentale est 16,3 et la classe de contrôle est 3,8. L'augmentation de note du group d'expérimentale est plus élevé que le group de contrôle. De plus, le calcul de *gain score* $\langle g \rangle$ est 0,5. Il est dans le critère $0,7 > (\langle g \rangle) < 0,3$ où moyenne efficace. Cela montre que l'application du Bingo dans l'apprentissage de la compétence de compréhension orale du français est plus efficace qu'on n'utilise pas ce support pédagogique.

D. Conclusion

D'après le résultat de la recherche, nous avons réussi à savoir qu'il y a une différence significative entre le résultat de la compétence de compréhension orale du français des élèves qui ont appris avec le Bingo et ceux qui ont appris sans Bingo. Et puis, on conclue que l'application du Bingo dans l'apprentissage de la compétence de compréhension orale du français est plus efficace qu'on n'utilise pas de ce support pédagogique d'après le calcul de gain score 0,5 (moyenne efficace).

Basé sur la recherche ci-dessus, le bingo peut être appliqué dans l'enseignement des langues étrangères particulièrement de la langue française. Sur la base de l'explication ci-dessus, l'utilisation du bingo peut aider à perfectionner les compétences des élèves à comprendre oralement. Ce support pédagogique aussi soutiens la création de l'enseignement et de l'apprentissage efficace.

Les implications du résultat de cette recherche:

1. Le Bingo peut être utilisé dans le processus de l'apprentissage de compréhension du français comme une alternative, parce-que l'utilisation de ce support pédagogique peut attirer d'intérêt des élèves, dont ça peut améliorer les compétences de compréhension orale du français.
2. L'utilisation de Bingo est efficace à appliquer aux élèves dans l'enseignement de compréhension orale du français. Donc, l'école devrait aider les enseignants à appliquer des support pédagogique qui sont variés et innovants dans l'amélioration des compétences de compréhension orale de français.
3. Les enseignants doivent faire des variations qui sont appropriées et intéressantes à appliquer dans le processus d'apprentissage, ainsi que le Bingo a été prouvés que c'est efficace à appliquer dans l'apprentissage de compréhension orale du français en classe XI SMA 6 Yogyakarta.

En conclusion de cette recherche, on conseille:

1. Les enseignants sont invités à utiliser des médias variées dans l'apprentissage. L'un des supports pédagogiques qui est efficace à appliquer dan l'apprentissage de compréhension orale du français est le média de jeu Bingo.

2. L'école devrait soutenir l'apprentissage en fournissant les facilités plus complètes donc les enseignants peuvent utiliser les variations de média.
3. Nous pouvons faire de recherche similaire pour pratiquer ce support pédagogique dans les autres lycées pour savoir si le média Bingo est aussi efficace.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 435i/UN.34.12/DT/IV/2014
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

8 April 2014

Kepada Yth.
Walikota Yogyakarta
c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN BINGO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 6
YOGYAKARTA**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : KHARISMA SARI
NIM : 07204244036
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Waktu Pelaksanaan : April - Juni 2014
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 6 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,



Indun Probo Utami, S.E.
NIP. 19670704 199312 2 001

Tembusan:

1. Kepala SMA Negeri 6 Yogyakarta



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos : 55165 Telp. (0274) 555241,515865,515866,562682

Fax (0274) 555241

EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOT LINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1248
2306/34

- Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/REG/V/267/4/2014 Tanggal : 10/04/2014
- Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : KHARISMA SARI NO MHS / NIM : 07204244036
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Dra. Roswita Lumban Tobing, M.Hum.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : EFEKTIFITAS PENGGUNAAN PERMAINAN BINGO DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 6 YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 10/04/2014 Sampai 10/07/2014
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

KHARISMA SARI

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 11-4-2014

An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris



Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta(sebagai laporan)
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
4. Kepala SMA negeri 6 Yogyakarta



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/N/267/4/2014

Membaca Surat : **KASUBAG PENDIDIKAN FBS**
Tanggal : **8 APRIL 2014**

Nomor : **435I/UN34.12/DT/IV/2014**
Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Ycgakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **KHARISMA SARI** NIP/NIM : **0720424036**
Alamat : **BAHASA DAN SENI, PENDIDIKAN BAHASA PERANCIS, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN BINGO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA PRANCIS PADA SISWA KELAS XI SMA N 6 YOGYAKARTA**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **10 APRIL 2014 s/d 10 JULI 2014**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **10 APRIL 2014**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. **GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)**
2. **WALIKOTA YOGYAKARTA C.Q DINAS PERIJINAN KOTA YOGYAKARTA**
3. **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
4. **KASUBAG PENDIDIKAN FBS, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
5. **YANG BERSANGKUTAN**



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA

DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 6 YOGYAKARTA

"THE RESEARCH SCHOOL OF JOGJA"

Jalan C.Simanjuntak 2 Yogyakarta telepon (0274)513335 Kode Pos 55223

Website: <http://www.sman6-yogya.sch.id> Email : sman6@sman6-yogya.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 848

Yang bertanda tangan di bawah ini

- a. Nama : Drs. MIFTAKODIN, MM
b. NIP : 19680813 199402 1 001
c. Jabatan : Kepala SMA Negeri 6 Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa :

- a. Nama : KHARISMA SARI
b. NIM : 07204244036
c. Mahasiswa : Universitas Negeri Yogyakarta
d. Jur/Prodi : Bahasa dan Seni - UNY

Telah melaksanakan Penelitian di SMA N 6 Yogyakarta dengan judul Proposal :

"EFEKTIFITAS PENGGUNAAN PERMAINAN BINGO DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA
PERANCIS PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 6 YOGYAKARTA"

Yogyakarta, 03 September 2014

Kepala Sekolah,



Drs. MIFTAKODIN, M.M.
NIP 19680813 199402 1 001